

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TIM-GAME-TURNAMEN
(TGT) PADA SISWA KELAS V SD IT
AL - MADINAH KOTA
TANJUNG PINANG**



Oleh

**MAHARDANY
NIM. 10918009382**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1434 H/2013 M**

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TIM-GAME-TURNAMEN
(TGT) PADA SISWA KELAS V SD IT
AL - MADINAH KOTA
TANJUNG PINANG**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I.)



Oleh

MAHARDANY

NIM. 10918009382

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1434 H/2013 M**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Di dalam proses belajar tersebut, banyak faktor yang mempengaruhinya, diantaranya adalah minat belajar¹. Minat adalah kecendrungan yang meningkat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas². Minat belajar merupakan keterlibatan sepenuhnya seorang siswa dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang ilmu pengetahuan yang diambarnya³.

Minat belajar peserta didik, juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya faktor obyek belajar, metode, strategi, pendekatan pembelajaran oleh guru, media pembelajaran, fasilitas pembelajaran, lingkungan belajar, suara guru, dan lainnya⁴. Untuk membantu siswa menumbuhkembangkan minatnya dalam belajar, faktor-faktor ini sangat perlu diperhatikan dan dilaksanakan oleh guru guna membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran.

Keberhasilan belajar mengajar pada dasarnya merupakan perubahan positif selama dan sesudah proses belajar mengajar dilaksanakan. Keberhasilan belajar mengajar ini antara lain dapat dilihat dari :

¹ H.Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta, 2011, hlm. 101.

² Slamento, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta, 2003, hlm. 151.

³ The Liang Gie, *Cara Belajar Yang Efektif*, Liberty, Yogyakarta, 1994, hlm. 28.

⁴ Abdul Hadis, *Psikologi dalam Pendidikan*, Alfabeta, Bandung, 2006, hlm. 45.

1. Keterlibatan peserta didik secara aktif (fisik, intelektual dan emosional) dalam proses pembelajaran.
2. Perubahan positif yang ditimbulkan sebagai akibat dari proses belajar mengajar.
3. Ketepatan guru dalam memilih bahan ajar, media dan alat pengajaran serta penggunaannya dalam kegiatan belajar dalam suasana yang menggairahkan, menyenangkan, dan menggembarakan, sehingga peserta didik dapat menikmati kegiatan belajar mengajar tersebut dengan memuaskan.
4. Timbulnya keinginan yang kuat pada diri peserta didik untuk belajar mandiri yang mengarah pada terjadinya peningkatan baik pada segi kognitif, afektif maupun psikomotorik⁵.

Dalam hubungan ini berbagai metode dan pendekatan dalam proses belajar mengajar yang berbasis pada peserta didik, seperti Problem Based Learning, Interactive Learning, Cooperative Learning (Pembelajaran Kooperatif), Quantum Learning, Cara Belajar Siswa Aktif, penugasan dan sebagainya harus dikuasai oleh pendidik saat ini. Tanpa penguasaan terhadap berbagai metode dan pendekatan tersebut, maka tujuan pembelajaran yang memberdayakan dan mencerdaskan peserta didik tidak akan terwujud⁶.

Seiring dengan pembaharuan dalam kurikulum pendidikan, salah satu yang harus dipersiapkan adalah peningkatan mutu proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah haruslah merupakan pembelajaran bermakna, yang

⁵ Abuddin Nata, Op. Cit., hlm.311-312.

⁶ Ibid.

melibatkan siswa sebagai pembelajar dalam upaya penanaman dan peningkatan penguasaan materi pelajaran. Untuk itu diperlukan keterlibatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih berkesan, dan lebih melekat dalam ingatan siswa.

Dari pengamatan Guru di kelas, Permasalahan yang terjadi di SD IT Al Madinah khususnya kelas V dalam pelajaran matematika, terlihat gejala-gejala sebagai berikut :

1. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan terjadinya pembelajaran yang kurang efektif. Karena itu materi yang dipelajari siswa cepat sekali mereka lupakan.
2. Dalam pembelajaran matematika di sekolah masih menitik beratkan kepada pembelajaran langsung yang pada umumnya di dominasi oleh guru, siswa masih secara pasif menerima apa yang diberikan guru.
3. Kesempatan bertanya yang diberikan oleh guru umumnya direspon kurang antusias oleh siswa, siswa hampir tidak ada yang bertanya. Mereka lebih cenderung untuk mengerjakan latihan. Tetapi bila ada permasalahan yang menyangkut materi yang telah diajarkan siswa tidak bisa menjawab.
4. Demikian juga dengan aktivitas belajar lainnya, bila diadakan kegiatan diskusi kelompok, siswa enggan untuk berdiskusi tentang materi pelajaran. Guru memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi membahas suatu materi. Tetapi dengan waktu yang diberikan siswa banyak yang tidak memahami materi tersebut. Sehingga banyak waktu

yang digunakan untuk menguasai suatu materi karena guru harus mengulang kembali materi yang di diskusikan tersebut.

5. Siswa lebih baik belajar dengan mendengarkan apa yang diajarkan guru. Sedangkan apabila diminta untuk membaca dan mencari sendiri materi atau konsep-konsep penting dalam buku, mereka mengeluh walaupun buku paket atau buku penunjang ada.
6. Sebagai tenaga pendidik, guru juga masih kurang melakukan improvisasi dalam pembelajaran. Guru juga belum melakukan pengembangan pendekatan-pendekatan pembelajaran, pengembangan strategi atau model-model pembelajaran, agar proses pembelajaran menjadikan siswa aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk itu perlu sebuah upaya pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu alternatif yang dipilih adalah dengan menyajikan model pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim (TGT). Sehingga dengan penerapan strategi pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim (TGT) ini dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam belajar yang pada akhirnya juga meningkatkan hasil belajar matematika.

Pembelajaran kooperatif⁷ merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka

⁷ Robert E. Slavin, Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik, Nusa Media, Bandung, 2005, hlm 4-5.

kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Keberhasilan mereka sebagai kelompok tergantung pada kemampuan mereka untuk memastikan bahwa semua orang sudah memegang ide kuncinya. Dampak positif dari Pembelajaran kooperatif adalah :

1. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pencapaian prestasi para siswa
2. Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri.
3. Pembelajaran kooperatif menumbuhkan kesadaran bahwa para siswa perlu belajar untuk berpikir, menyelesaikan masalah, dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan mereka
4. Pembelajaran kooperatif sangat diperlukan dalam kelas heterogen dengan berbagai tingkat kemampuan. Pembelajaran kooperatif dapat membantu membuat perbedaan menjadi bahan pembelajaran dan bukannya menjadi masalah

Pembelajaran kooperatif menerapkan metode Student Team Learning (pembelajaran tim siswa). Metode ini dikembangkan dan diteliti oleh John Hopkins University. Tiga konsep penting dalam pembelajaran tim siswa adalah

a. Penghargaan bagi tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau penghargaan-penghargaan tim lainnya jika mereka berhasil melampaui kriteria tertentu yang telah ditetapkan

b. Tanggung jawab individu

Kesuksesan tim bergantung pada pembelajaran individual dari semua anggota tim. Tanggung jawab difokuskan pada kegiatan anggota tim dalam membantu satu sama lain untuk belajar dan memastikan bahwa tiap orang dalam tim siap untuk mengerjakan kuis atau bentuk penilaian lainnya yang dilakukan siswa tanpa bantuan teman satu timnya

c. Kesempatan sukses yang sama.

Semua siswa memberi kontribusi kepada timnya dengan cara meningkatkan kinerja mereka dari yang sebelumnya. Ini akan memastikan bahwa siswa dengan prestasi tinggi, sedang dan rendah semuanya sama-sama ditantang untuk melakukan yang terbaik, dan bahwa kontribusi dari semua anggota tim ada nilainya.

Berdasarkan teori tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul : **Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim-Game-Turnamen (TGT) Pada Siswa Kelas V SD IT Al-Madinah Kota Tanjung Pinang**

Alasan peneliti memilih judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Time (TGT) adalah 1) dengan penerapan Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Time (TGT) dapat meningkatkan minat belajar Matematika Siswa. 2) menjadikan pembelajaran matematika menyenangkan bagi siswa.

B. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul ini, maka penulis perlu menegaskan beberapa istilah yaitu :

1. Meningkatkan

Meningkatkan adalah menaikkan, mempertinggi dan memperhebat. Dalam judul ini penulis menyatakan arti meningkatkan dari nilai matematika yang rendah menjadi naik.⁸

2. Minat Belajar

Menurut Slamento yang dikutip oleh Djaali, minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh⁹

3. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.¹⁰

4. Tim-Game-Turnamen (TGT) merupakan salah satu Model Pembelajaran Kooperatif . TGT terdiri atas empat komponen utama

⁸ Tim Penyusun dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Gita Media, Jakarta, 2004, hlm.1158.

⁹ Djaali. Haji. Op. Cit., hlm. 121.

¹⁰ Robert E. Slavin, Op. Cit., hlm. 4.

yaitu : guru menyampaikan pelajaran, belajar tim, turnamen, rekognisi tim.¹¹

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan : “ Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tim-game-turnamen dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SD IT Al-Madinah Kota Tanjung Pinang pada pokok bahasan mengalikan pecahan, membagi pecahan, perbandingan dan skala

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menguji apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tim-game-turnamen dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SD IT Al-Madinah Kota Tanjung Pinang.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi guru/Peneliti

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi guru dalam upaya mengembangkan interaksi belajar mengajar yang lebih dinamis

b. Bagi siswa

¹¹ Ibid., hlm. 170.

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran matematika sehingga juga dapat meningkatkan hasil belajar matematika

c. Bagi sekolah

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran di sekolah

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Minat Belajar

Kemampuan belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Di dalam proses belajar tersebut, banyak faktor yang mempengaruhinya, antara lain motivasi, sikap, minat, kebiasaan belajar, dan konsep diri¹². Dalam penelitian ini penulis hanya akan membahas minat sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.¹³

Hasil belajar diperoleh setelah adanya kegiatan belajar, menurut Fudyartanto dalam Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, Belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Di sini, usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga

¹² Djaali, Op. Cit., hlm. 101.

¹³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2011, hlm. 46.

dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu¹⁴.

Sedangkan menurut (Winkel,1999) yang diikuti dari Purwanto, belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relative lama dan merupakan hasil pengalaman.¹⁵

Proses belajar adalah serangkaian aktivitas yang terjadi pada pusat saraf individu yang belajar. Proses belajar terjadi secara abstrak, karena terjadi secara mental dan tidak dapat diamati jika ada perubahan perilaku dari seseorang yang berbeda dengan sebelumnya. Perubahan perilaku tersebut bisa dalam hal pengetahuan, afektif, maupun psikomotoriknya.¹⁶

Bila terjadi proses belajar, maka bersama itu pula terjadi proses mengajar, karena bila ada yang belajar sudah barang tentu ada yang mengajarnya dan sebaliknya. Dari proses belajar-mengajar ini akan diperoleh suatu hasil, yang pada umumnya disebut hasil pengajaran, atau dengan istilah tujuan pembelajaran atau hasil belajar. Agar memperoleh hasil yang optimal, proses belajar-mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik.¹⁷

¹⁴ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Ar-Ruzz Media, Jogjakarta, hlm. 13.

¹⁵ Purwanto, Op. Cit., Hlm. 39.

¹⁶ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, Op. Cit., hlm. 16

¹⁷ Sardiman A.M , *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Rajawali Pers, Jakarta, 2011, hlm. 19.

Proses belajar-mengajar akan senantiasa merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar.¹⁸ Menurut Edi Suardi dalam Sardiman A.M, ciri-ciri interaksi belajar mengajar sebagai berikut :

- a. Interaksi belajar mengajar memiliki tujuan, yakni untuk membantu anak dalam suatu perkembangan tertentu
- b. Ada suatu prosedur (jalannya interaksi) yang direncana, didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang satu dengan yang lain, mungkin akan dibutuhkan prosedur dan desain yang berbeda pula.
- c. interaksi belajar mengajar ditandai dengan satu penggarapan materi yang khusus
- d. Ditandai dengan adanya aktivitas siswa
- e. Dalam interaksi belajar mengajar, guru berperan sebagai pembimbing
- f. Dalam interaksi belajar mengajar dibutuhkan disiplin. Jadi langkah-langkah yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang sudah digariskan.
- g. ada batas waktu untuk pencapaian tujuan.¹⁹
- h. ada kegiatan penilaian

Proses belajar mengajar direncanakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil belajar

¹⁸ Ibid., hlm. 14

¹⁹ Ibid., hlm. 15-17

bersifat aktual. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.²⁰

Kalau belajar menimbulkan perubahan perilaku, maka hasil belajar merupakan hasil perubahan perilakunya. Oleh karena perubahan perilaku menunjukkan perubahan perilaku kejiwaan dan perilaku kejiwaan meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotori maka hasil belajar yang mencerminkan perubahan perilaku meliputi²¹ : hasil belajar kognitif, Hasil belajar afektif, hasil belajar psikomotorik.

Hasil belajar perlu dievaluasi (dinilai). Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar.²²

Minat dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran matematika maka siswa tersebut memiliki perhatian yang lebih dibanding dengan siswa lainnya. Dari perhatian yang lebih itulah, siswa tersebut akan lebih rajin untuk belajar yang akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penguasaan yang sempurna terhadap suatu mata pelajaran, memerlukan pencurahan perhatian yang rinci. Minat yang telah disadari terhadap bidang pelajaran, mungkin sekali akan menjaga pikiran siswa, sehingga dia bisa

²⁰ Purwanto, Op. Cit., hlm. 46

²¹ Ibid., hlm. 50-53

²² Ibid., hlm. 47-48

menguasai pelajarannya. Pada gilirannya, prestasi yang berhasil akan menambah minatnya, yang bisa berlanjut sepanjang hayat.

Belajar yang tidak dilandasi dengan minat akan membuat beban berat dalam belajar sehingga apa yang sedang dipelajari akan terasa semakin sulit²³. Menurut Max A. Sobel dan Evan M. Maletsky²⁴, banyak sekali guru matematika yang menggunakan waktu pelajaran 45 menit dengan struktur kegiatan sebagai berikut : membahas tugas-tugas yang lalu (30 menit), memberi pelajaran baru (10 menit), dan memberi tugas kepada siswa (5 menit). Pendekatan seperti ini yang rutin dilakukan hampir setiap hari, hanya dapat dikategorikan sebagai kegiatan 3M, yaitu membosankan, membahayakan, dan merusak seluruh minat siswa.

Minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu²⁵. Di samping itu, minat merupakan bagian dari ranah afeksi, mulai dari kesadaran sampai pada pilihan nilai²⁶. Gerungan menyebutkan minat merupakan pengerahan perasaan dan menafsirkan untuk sesuatu hal (ada unsur seleksi)²⁷.

Menurut Slamento yang dikutip oleh Djaali, minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh²⁸. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin

²³ Moh. Usman Uzer, *Menjadi Guru Profesional*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2006, hlm. 6.

²⁴ Max A. Sobel dan Evan M. Maletsky, *Mengajar Matematika: Sebuah Buku Sumber Alat Peraga, Aktivitas dan Strategi*, Erlangga, Jakarta, 2004, hlm. 1

²⁵ The American Heritage Dictionary of the English Language, 1976, yang dikutip oleh Djaali, hlm. 122.

²⁶ Crites O. Jhon yang dikutip oleh Djaali. Haji. *Psikologi Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta, 2011, hlm. 122

²⁷ Gerungan, W.A., *Psikologi Sosial*. yang dikutip oleh Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta, 2011, hlm. 122.

²⁸ Djaali, Op. Cit., hlm, 121.

besar minatnya. Menurut Crow and Crow yang dikutip oleh Djaali, mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.²⁹

Menurut Wayan Nurkencana, minat adalah gejala psikis yang terkait dengan objek atau aktivitas yang menstimulir perasaan senang pada diri individu. Menurut Bimo Walgito, minat adalah suatu keadaan dimana seseorang memiliki perhatian yang besar terhadap suatu objek yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari hingga akhirnya membuktikan lebih lanjut tentang objek tersebut

Syaiful B Djamarah mengatakan, minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian³⁰. Menurut Winkel, minat adalah kecenderungan yang agak menetap dalam subjek sehingga ia merasa tertarik pada bidang tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam hal itu³¹. Slamento memberikan rumusan tentang minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan³². Menurut Reber yang dikutip oleh Muhibbin Syah. secara sederhana mengartikan minat sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu³³.

Jika dikaitkan ke dalam bidang kerja, teori minat Holland mengatakan, minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat tidak timbul

²⁹ Ibid.

³⁰ Syaiful B Djamarah, *Psikologi Belajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2002, hlm. 178

³¹ Winkel, *Psikologi Pengajaran*, Grasindo Jakarta, 1999, hlm. 188.

³² Slamento, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta Jakarta, 2004, hlm. 58.

³³ Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Remaja Rosdakarya, Bandung, hlm. 136

sendirian, ada unsur kebutuhan, misalnya minat belajar. Menurut Sumadi Suryabrata, minat seseorang terhadap suatu pekerjaan akan mempengaruhi proses dan hasil pekerjaan tersebut³⁴. Menurut Sugihartono, dkk, ada dua faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, yaitu faktor dari dalam yaitu sifat pembawaan seseorang, faktor dari luar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat atau lingkungan. Oleh karena itu guru perlu membangkitkan minat siswa agar pelajaran yang diberikan mudah dipahami siswa³⁵. Ada beberapa cara yang dapat guru lakukan untuk membangkitkan minat siswa ;

- a. Membangkitkan adanya suatu kebutuhan pada diri siswa, sehingga siswa rela belajar tanpa paksaan.
- b. Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang lampau yang dimiliki siswa sehingga siswa mudah menerima pelajaran
- c. Memberikan kesempatan pada siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif dan kondusif.
- d. Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar, dalam konteks perbedaan individual anak didik.

Dari beberapa pengertian minat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan minat siswa dalam belajar memiliki unsur-unsur sebagai berikut;

1. perhatian yang lebih dibanding dengan siswa lainnya, perhatian yang besar terhadap suatu objek yang disertai dengan keinginan untuk

³⁴ Sumadi Suryabrata, *Psikologi pendidikan*, Rake Press, Yogyakarta, 2002, hlm. 28

³⁵ Syaiful B Djamarah, *Op. Cit.*, hlm. 133

mengetahui dan mempelajari hingga akhirnya membuktikan lebih lanjut tentang objek tersebut

2. perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu
3. pengerahan perasaan dan menafsirkan untuk sesuatu hal (ada unsur seleksi)
4. rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh
5. penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.
6. gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
7. gejala psikis yang terkait dengan objek atau aktivitas yang menstimulir perasaan senang pada diri individu.
8. kecendrungan yang agak menetap dalam subjek sehingga ia merasa tertarik pada bidang tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam hal itu, kecendrungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, kecendrungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu

Berdasarkan kesimpulan tentang pengertian minat, maka siswa yang memiliki minat dalam belajar matematika dapat dilihat pada indikator berikut :

1. Perlengkapan belajar matematika siswa lengkap
2. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru ketika proses pembelajaran berlangsung
3. Siswa berkonsentrasi pada waktu belajar
4. Siswa mencatat penjelasan guru yang penting
5. Siswa memberi tanggapan dari guru atau siswa lain
6. Siswa mengerjakan semua soal latihan dari guru
7. Siswa menanyakan materi yang belum jelas
8. Siswa membaca buku matematika untuk dapat menyelesaikan latihan
9. Siswa mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir dengan baik
10. Siswa menyukai metode mengajar yang digunakan guru

2. Team-Game-Turnament (TGT/ Turnamen Game Tim)

Pendidikan merupakan sebuah program yang terdiri dari beberapa komponen yang bekerja dalam sebuah system. Komponen-komponen bekerja sama satu sama lain untuk mencapai tujuan pendidikan. Input pendidikan adalah siswa sebelum mengikuti proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar siswa berinteraksi dengan komponen instrumental pendidikan seperti guru, materi, media, sarana dan metode mengajar.³⁶

Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi

³⁶ Purwanto, Op. Cit., hlm. 20-21

pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar³⁷

Strategi pembelajaran merupakan salah satu komponen pendidikan yang mempengaruhi belajar siswa dan tercapainya tujuan pendidikan. Tercapainya tujuan belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Alat yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah dengan melakukan evaluasi. Evaluasi adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan program pendidikan.³⁸

Salah satu model pembelajaran yang bisa guru terapkan dalam proses belajar mengajar di kelas adalah Tim-Game-Turnamen (TGT). Para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya, memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. semua siswa mengerjakan turnamen mengenai materi secara sendiri-sendiri, dimana saat itu mereka tidak diperbolehkan untuk saling membantu. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada “meja turnamen”, di mana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai matematika terakhir yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya; ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain

³⁷ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Bumi Aksara, Jakarta, 2011, hlm. 2

³⁸ Ibid., hlm. 24-25

dengan yang berprestasi rendah) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses. Tim dengan tingkat kinerja tertinggi mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan tim lainnya.³⁹

TGT terdiri atas 5 komponen utama – presentasi kelas, tim, game, turnamen, rekognisi tim.

a. Presentasi di kelas

Materi dalam TGT pertama-pertama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru atau presentasi audiovisual

b. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Yang perlu ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya

³⁹ Slavin. E Robert, Op. Cit. hlm. 13.

c. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Lampiran 13 mengilustrasikan hubungan antara tim heterogen dan meja turnamen homogen. Setelah turnamen pertama, pertama para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja "naik tingkat" ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya dari meja 6 ke meja 5),

skor tertinggi ke dua tetap tinggal pada meja yang sama, dan skornya paling rendah “diturunkan”

e. Rekognisi tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu

3. Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team-Game Turnament (TGT/ Turnamen Game Tim) dengan Minat Belajar

Perspektif motivasional pada pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan di mana para siswa bekerja. Deutsch Mengungkapkan bahwa struktur tujuan kooperatif berorientasi tujuan dari tiap individu memberi kontribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain. Dari perspektif motivasional yang dikemukakan oleh Johnson dkk dan Slavin, struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi dimana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka bisa sukses. Oleh karena itu , untuk meraih tujuan personal mereka, anggota kelompok harus membantu teman satu timnya untuk melakukan apapun guna membuat kelompok mereka berhasil⁴⁰

Berdasarkan teori kognitif pembangunan oleh Damon,Murray, dan Wadsworth, untuk meningkatkan penggunaan aktivitas kooperatif di sekolah. Mereka beralasan bahwa interaksi di antara siswa dalam tugas tugas pembelajaran akan terjadi dengan sendirinya untuk mengembangkan pencapaian prestasi siswa.

⁴⁰ Ibid, hlm. 34.

Para siswa akan saling belajar satu sama lain karena dalam diskusi mereka mengenai konten materi, konflik kognitif akan timbul, alasan yang kurang pas juga akan keluar, dan pemahaman dengan kualitas yang lebih tinggi akan muncul. Menurut teori Elaborasi kognitif, salah satu cara elaborasi yang paling efektif adalah menjelaskan materinya kepada orang lain. Devin-Sheehan, Feldman, dan Allen : penelitian terhadap pengajaran oleh teman telah lama menemukan adanya keuntungan pencapaian yang diterima oleh pengajar maupun yang diajar. Menurut dansereau, para mahasiswa yang bekerja dalam struktur “rancangan kooperatif” dapat mempelajari materi teknis atau prosedur dengan jauh lebih baik daripada apabila mereka bekerja sendiri-sendiri.⁴¹

Dari teori-teori diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar dan minat. Salah satu pembelajaran kooperatif itu adalah Tipe Team-Game Turnament (TGT/ Turnamen Game Tim).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh :

1. Darini dengan judul “ Meningkatkan Minat Belajar IPS dengan Penerapan Strategi Pelibatan Belajar Langsung Tipe Berbagi Pengetahuan Secara Aktif pada Siswa Kelas IV SDN 008 Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan, dengan rata-rata persentase minat belajar sisswa naik secara signifikan yaitu sebesar 77,77% dikategorikan “baik sekali” dari sebelumnya sebesar 68,62% dengan kategori “baik”.

⁴¹ Ibid, hlm. 34-39.

2. Jondri Hal Pendi dengan judul “Penerapan pembelajaran kooperatif dengan pendekatan Realistik Mathematic education (RME) untuk meningkatkan minat belajar Matematika siswa kelas VII SMP Negeri 20 Pekanbaru dengan kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif dengan pendekatan RME dapat meningkatkan minat belajar Matematika siswa.

C. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah setelah proses pembelajaran berakhir, dengan menganalisa tingkat minat belajar matematika siswa. Pelaksanaan siklus dihentikan apabila persentase minat belajar matematika siswa telah mencapai 75%. Dan persentase indikator minat belajar matematika siswa telah mencapai 80%.

1. Indikator Kinerja

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Game Turnamen (TGT) dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Tahap persiapan

- 1) memilih pokok bahasan yang diteliti dengan penerapan strategi tim-game-turnamen, yaitu pokok bahasan Operasi Perkalian dan pembagian pecahan.
- 2) Membuat perangkat pembelajaran yaitu :
 - (a) Silabus (Lampiran 1) dan RPP
 - (b) Instrumen pengumpulan data (observasi dan dokumentasi)

- (c) Lembar kegiatan siswa yang terdiri dari soal yang sejajar dengan pokok bahasan dan soal pada lembar permainan dan lembar jawaban untuk tiap pelajaran pada masing-masing tim
- (d) Lembar permainan yang terdiri dari 30 soal dan lembar jawaban permainan untuk tiap meja turnamen.
- (e) Satu kotak kartu nomor (1 -30) sesuai dengan banyak lembar soal permainan
- (f) Menyusun peringkat siswa, dari yang tertinggi sampai yang terendah . Penyusunan peringkat siswa ini sesuai nilai ujian sebelumnya (Lampiran 11)
- (g) Membagi siswa ke dalam meja turnamen, dimana siswa pada setiap meja turnamen terdiri dari tim yang berbeda
- (h) Lembar skor pada setiap meja turnamen, tabel untuk menghitung Poin-Poin Turnamen
- (i) Lembar rangkuman tim untuk masing-masing tim dan tabel untuk merekognisi tim berprestasi
- (j) Pokok bahasan perkalian dan pembagian pecahan, yang akan di pelajari dengan penerapan pembelajaran kooperatif Tipe Team-Game Tournament (TGT/ Turnamen Game Tim).
- (k) Menempatkan siswa ke dalam tim (Lampiran 12)

 Satu tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas misalnya seorang siswa berprestasi tinggi, seorang siswa berprestasi rendah, dan dua lainnya yang berprestasi

sedang. Pada penelitian ini siswa dibagi ke dalam tim berdasarkan daftar peringkat siswa, dimana siswa dibagi menjadi 6 tim.

Sebelum memulai proses pembelajaran, diberikan kesempatan pada masing-masing anggota tim untuk saling mengenal satu sama lain untuk membangun kekompakan tim.

b. Pelaksanaan pembelajaran TGT

- 1) Guru mengabsen siswa dan memberikan apersepsi dalam pembelajaran kemudian memberikan motivasi siswa dalam belajar
- 2) Siswa diperintahkan untuk duduk sesuai dengan tim yang telah ditentukan guru
- 3) Guru menjelaskan pokok bahasan yang akan di pelajari, dan tentukan juga bahan bacaannya, serta tujuan yang akan dicapai.
- 4) Guru menjelaskan langkah-langkah dan ketentuan dalam belajar tim yang akan dilakukan oleh siswa
- 5) Guru membagikan satu lembar kegiatan dan satu lembar jawaban, untuk tiap tim
- 6) Guru memantau aktivitas siswa dalam bekerjasama dalam tim supaya mereka saling membantu dalam menyelesaikan lembar kegiatan.
- 7) Setelah siswa belajar dengan tim, guru meminta siswa menyusun meja sebagai meja turnamen, dan siswa duduk pada meja turnamen yang telah ditetapkan lihat lembar pembagian meja turnamen

(Lampiran 14). Siswa yang ditempatkan dalam satu meja turnamen memiliki tingkat kemampuan yang sama (homogen)

- 8) Dalam satu meja turnamen terdiri dari 3 atau 4 siswa, masing-masing berperan sebagai pembaca soal (siswa pertama yang berhak menjawab soal), penantang 1 (menjawab soal bila pembaca soal salah menjawab soal, penantang 2 (menjawab soal bila pembaca soal dan penantang 1 salah menjawab soal)
- 9) Dalam satu meja turnamen setiap siswa mendapat giliran yang sama untuk mendapatkan peran sebagai pembaca soal, penantang 1, penantang 2
- 10) Guru membagikan satu lembar permainan yang berisi 30 soal dan satu lembar jawaban pada masing-masing meja turnamen.
- 11) Dalam satu kali turnamen, permainan dimulai dengan mengocok nomor kartu oleh peserta turnamen yang pertama dan mengambil satu nomor, siswa menjawab soal sesuai dengan nomor tersebut. sementara pemain ke dua dan ketiga berperan sebagai penantang. Bila peserta yang menjawab soal memberikan jawaban sesuai dengan lembar jawaban maka dia menyimpan nomor tersebut. Bila dia salah menjawab maka nomor tersebut dikembalikan kembali ke dalam kotak. Peserta yang berperan sebagai penantang boleh menjawab tetapi bila jawabannya salah maka ia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya sebelumnya ke dalam kotak nomor.

- 12) Permainan selesai setelah kartu nomor habis atau sesuai waktu yang telah ditentukan oleh guru
- 13) Setelah turnamen pertama selesai maka peserta turnamen dalam satu meja menghitung kartu nomor yang di dapatnya. Untuk pemain dengan tiga peserta maka yang mendapatkan nilai tertinggi memperoleh poin 60, peserta dengan nilai tengah memperoleh poin 40, nilai terendah mendapat poin 20 (Lampiran 17)
- 14) Poin yang di dapat dalam satu turnamen dikumpulkan dalam tim, nilai tim di dapat diperoleh dari rata-rata jumlah seluruh poin tim. Tim yang berprestasi, misalnya memperoleh nilai 40 memperoleh prediket tim baik, tim sangat baik bila nilai tim 45, tim super bila nilai tim 50 (lihat Lampiran 18)
- 15) Tim yang berprestasi mendapatkan penghargaan berupa piagam atau tergantung kebijakan guru.
- 16) Untuk turnamen selanjutnya maka anggota tim yang memperoleh skor tertinggi pada meja turnamen sebelumnya naik ke meja turnamen yang diatas (misalnya pindah dari meja 4 ke meja 3). anggota tim yang memperoleh skor tengah tetap di meja turnamen. Sedangkan anggota tim yang memperoleh skor rendah, turun ke meja yang dibawah (misalnya dari meja 1 ke meja 2) (Lampiran 14).
- 17) Guru memperhatikan selama turnamen berlangsung

2. Indikator Hasil

Indikator hasil pada penelitian ini adalah peningkatan minat belajar matematika siswa. Minat belajar matematika siswa dikatakan meningkat apabila persentase setiap indikator minat belajar matematika telah mencapai 80%.

Dari beberapa pengertian minat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan minat siswa dalam belajar memiliki unsur-unsur sebagai berikut;

1. perhatian yang lebih dibanding dengan siswa lainnya, perhatian yang besar terhadap suatu objek yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari hingga akhirnya membuktikan lebih lanjut tentang objek tersebut
2. perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu
3. pengerahan perasaan dan menafsirkan untuk sesuatu hal (ada unsur seleksi)
4. rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh
5. penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.
6. gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
7. gejala psikis yang terkait dengan objek atau aktivitas yang menstimulir perasaan senang pada diri individu.

8. kecendrungan yang agak menetap dalam subjek sehingga ia merasa tertarik pada bidang tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam hal itu, kecendrungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, kecendrungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu

Berdasarkan kesimpulan tentang pengertian minat, maka siswa yang memiliki minat dalam belajar matematika dapat dilihat pada indikator berikut :

1. Perlengkapan belajar matematika siswa lengkap
2. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru ketika proses pembelajaran berlangsung
3. Siswa berkonsentrasi pada waktu belajar
4. Siswa mencatat penjelasan guru yang penting
5. Siswa memberi tanggapan dari guru atau siswa lain
6. Siswa mengerjakan semua soal latihan dari guru
7. Siswa menanyakan materi yang belum jelas
8. Siswa membaca buku matematika untuk dapat menyelesaikan latihan
9. Siswa mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir dengan baik
10. Siswa menyukai metode mengajar yang digunakan guru

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Thalhah Bin Ubaidillah SD IT Al-Madinah Kecamatan Tanjung Pinang Timur Kota Tanjung Pinang Kepulauan Riau yang berjumlah 25 orang, terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Sedangkan objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tim-game-turnamen.

B. Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 sampai 31 Mei semester genap tahun ajaran 2011/2012 pada pokok bahasan operasi perkalian pecahan, dan pembagian pecahan. Penelitian dilaksanakan dengan beberapa siklus.

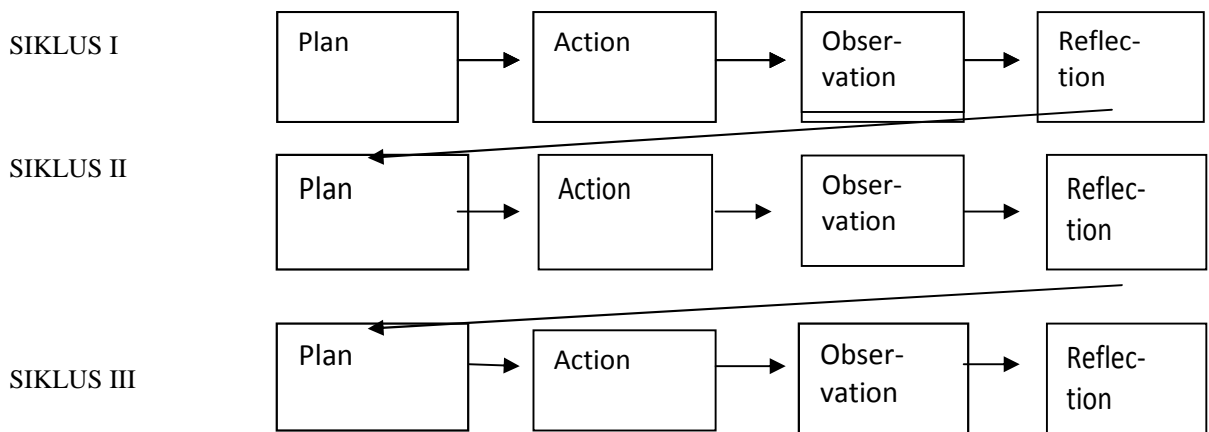
2. Tempat Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SD IT Al-Madinah Jalan Adi Sucipto KM XI Kecamatan Tanjung Pinang Timur Kota Tanjung Pinang. Kelas yang diteliti adalah kelas V Thalhah Bin Ubaidillah.

C. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Prosedur PTK dapat dilaksanakan melalui empat langkah utama yaitu perencanaan (plan), tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Rangkaian empat langkah utama yang saling berkaitan itu

dalam pelaksanaan PTK disebut dengan satu siklus. siklus penelitian inilah yang merupakan ciri khas dari PTK. Siklus berikutnya merupakan refleksi siklus sebelumnya. Rangkaian siklus dapat digambarkan pada diagram berikut⁴² :



Penelitian ini adalah penelitian yang melakukan suatu tindakan atau usaha dalam proses pembelajaran di kelas V Thalhah Bin Ubaidillah SD IT Al-Madinah Tanjung Pinang yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe Tim Game Turnamen pada pokok bahasan perkalian pecahan, dan pembagian pecahan. Karena merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) maka rencana penelitian dilakukan dalam beberapa siklus, sampai terjadi peningkatan. Pertama dilakukan metode pembelajaran dengan metode langsung atau metode mengajar yang biasa digunakan guru , sedangkan pada Siklus I dan seterusnya metode pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif Tipe Tim Game Turnamen. Pelaksanaan penelitian tersebut berisi pokok-pokok kegiatan sebagai berikut :

⁴² Helmiati dkk, *Penulisan Skripsi Tindakan Kelas ; Program Peningkatan Kualifikasi Guru (P2KG)*, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2010, hlm. 38-39

1. Tanpa Tindakan

a. Perencanaan (Planning)

- 1) Guru sekaligus bertindak sebagai peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa Silabus (Lampiran 1) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Lampiran 2)
- 2) Guru menyiapkan lembar Observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa (Lampiran 5)
- 3) Guru menyiapkan lembar Observasi minat belajar matematika (Lampiran 8)
- 4) Guru/Peneliti meminta 3 orang guru untuk menjadi Observer pada waktu pembelajaran berlangsung
- 5) Guru melakukan pengkodean kepada seluruh siswa untuk memudahkan pengamatan oleh observer (Lampiran 15)
- 6) Guru menempelkan kertas kode siswa pada setiap meja siswa untuk memudahkan guru/observer melakukan pengamatan

b. Tindakan (Action)

Pada pertemuan awal kegiatan pembelajaran guru mengabsen siswa, kemudian menyiapkan siswa untuk belajar. Guru menyampaikan materi pelajaran tentang perkalian pecahan biasa dengan pecahan biasa dengan menggunakan metode langsung, memberikan contoh soal, memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. Setelah itu siswa diberi latihan (Lampiran 20) yang dikerjakan secara individu, ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipresentasikan guru.

c. Observasi (Observation)

- 1) Observasi dilakukan oleh 3 orang guru (Observer) yaitu (1) Risma Sri Wahyuni, S.Fil.I (2) Astri Dwi Anggraini, S.Pd. (3) Mawar Purnama, S.Pd
- 2) Observer pertama mengamati minat belajar matematika 10 orang siswa (SP1 – SL10), kemudian mengisi lembar observasi minat (Lampiran 8)
- 3) Observer kedua mengamati minat belajar matematika 10 orang siswa (SL11 – SP20), kemudian mengisi lembar observasi minat (Lampiran 8)
- 4) Observer ketiga mengamati minat belajar matematika 6 orang siswa (SP21 – SL26) dan mengamati aktivitas guru dan siswa, kemudian mengisi lembar observasi minat dan lembar aktivitas guru dan siswa (Lampiran 8 dan Lampiran 5)
- 5) Observer melakukan penilaian terhadap minat belajar matematika siswa sesuai dengan skala penilaian pada setiap indikator minat pada lembar observasi minat belajar matematika

d. Refleksi (Reflektion)

Refleksi merupakan evaluasi terhadap pelaksanaan tindakan dan hasil observasi. Apakah perencanaan yang telah dibuat sesuai dengan pelaksanaan tindakan. Bila ada kelemahan dalam pelaksanaan tindakan maka perlu dilakukan perbaikan pada pelaksanaan tindakan siklus berikutnya.

2. Siklus 1 (Metode pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe Time Game Turnamen

a. Perencanaan (Planning)

- 1) Guru sekaligus bertindak sebagai peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa Silabus (Lampiran 1) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Lampiran 3)
- 2) Guru menyiapkan lembar Observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa (Lampiran 6)
- 3) Guru menyiapkan lembar Observasi minat belajar matematika (Lampiran 9)
- 4) Guru/Peneliti meminta 3 orang guru untuk menjadi Observer pada waktu pembelajaran berlangsung
- 5) Guru menempelkan kertas kode siswa (Lampiran 15) pada setiap meja siswa untuk memudahkan guru/observer melakukan pengamatan
- 6) Membentuk siswa ke dalam 6 tim. dalam satu tim memiliki kemampuan belajar yang berbeda (Lampiran 12)
- 7) Membuat daftar siswa dalam meja turnamen, dimana ada 8 meja turnamen yang terdiri dari 3 atau 4 peserta dalam satu meja turnamen yang berasal dari tim yang berbeda dengan kemampuan yang sama (Lampiran 14)
- 8) Membuat lembar kegiatan siswa (Lampiran 21), lembar permainan dan lembar jawaban permainan (Lampiran 23), kartu bernomor dari 1 – 30 sesuai dengan jumlah soal pada lembar permainan (lihat Lampiran 16). Kartu bernomor 1 – 30 dimasukan ke dalam kotak, untuk 8 meja

turnamen ada 8 kotak kartu bernomor. Soal pada lembar kegiatan dan lembar permainan sesuai dengan materi pelajaran pada setiap siklus

b. Tindakan (action)

- 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, absensi siswa dan pemberian motivasi, apersepsi
- 2) Guru menjelaskan materi pelajaran yang akan dibahas, tujuan pembelajaran dan metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu Model Pembelajaran Kooperatif tipe tim Game Turnamen
- 3) Guru membagi siswa ke dalam 6 tim
- 4) Guru menyuruh siswa dengan timnya membaca dan berdiskusi tentang materi perkalian pecahan desimal dengan pecahan desimal, perkalian berbagai bentuk pecahan.
- 5) Guru menjelaskan tentang perkalian pecahan desimal dan perkalian berbagai bentuk pecahan beserta contoh soal dan soal untuk menguji kemampuan siswa
- 6) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat materi pelajaran dan menanyakan materi yang belum mengerti
- 7) Guru membagikan lembar kegiatan kepada setiap tim, dan mengawasi siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka masing-masing
- 8) Guru bersama siswa membahas lembar kegiatan, dan memberikan penilaian pada setiap tim

- 9) Guru membagi siswa ke dalam 8 meja turnamen untuk melakukan turnamen tentang materi perkalian pecahan desimal dan perkalian berbagai bentuk pecahan
- 10) Guru menjelaskan tentang aturan main dalam turnamen (Lampiran 19). Dan membagikan lembar permainan, lembar jawaban, dan sekotak kartu bernomor pada setiap meja turnamen
- 11) Guru mengawasi jalannya turnamen sampai waktu pembelajaran berakhir
- 12) Guru membagikan lembar skor game (Lampiran 18), tabel menghitung poin turnamen (Lampiran 17) setiap meja turnamen dan menyuruh siswa menghitung jumlah kartu bernomor yang mereka peroleh dalam turnamen kemudian menuliskannya dalam lembar skor game (Lampiran 25).
- 13) Guru menyuruh siswa duduk kembali dengan tim mereka masing. Guru membagikan lembar rangkuman tim dan tabel merekognisi tim berprestasi (Lampiran 18) pada setiap tim.
- 14) Guru menyuruh siswa menghitung total skor tim, rata-rata tim (Lampiran 27)
- 15) Guru memberikan piagam penghargaan kepada tim yang berprestasi (Lampiran 28)
- 16) Guru menyimpulkan materi pembelajaran, menjelaskan materi selanjutnya dan menutup pembelajaran dengan salam

c. Observasi (observation)

- 1) Observasi dilakukan oleh 3 orang guru (Observer) yaitu (1) Risma Sri Wahyuni, S.Fil.I (2) Astri Dwi Anggraini, S.Pd. (3) Mawar Purnama, S.Pd
- 2) Observer pertama mengamati minat belajar matematika 10 orang siswa (SP1 – SL10), kemudian mengisi lembar observasi minat (Lampiran 9)
- 3) Observer kedua mengamati minat belajar matematika 10 orang siswa (SL11– SP20), kemudian mengisi lembar observasi minat (Lampiran 9)
- 4) Observer ketiga mengamati minat belajar matematika 6 orang siswa (SP21 – SL26) dan mengamati aktivitas guru dan siswa, kemudian mengisi lembar observasi minat dan lembar aktivitas guru dan siswa (Lampiran 6 dan Lampiran 9)
- 5) Observer melakukan penilaian terhadap minat belajar matematika siswa sesuai dengan skala penilaian pada setiap indikator minat pada lembar observasi minat belajar matematika

d. Refleksi (reflection)

Hasil penelitian yang didapat dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis. Hasil data yang telah dianalisis digunakan untuk acuan tindakan pada siklus berikutnya juga dapat dijadikan sebagai bahan refleksi diri bagi guru yang mengajar.

3. Siklus 2 (Metode pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe Time Game Turnamen

a. Perencanaan (Planning)

- 1) Guru sekaligus bertindak sebagai peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa Silabus (Lampiran 1) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Lampiran 4)
- 2) Guru menyiapkan lembar Observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa (Lampiran 7)
- 3) Guru menyiapkan lembar Observasi minat belajar matematika (Lampiran 10)
- 4) Guru/Peneliti meminta 3 orang guru untuk menjadi Observer pada waktu pembelajaran berlangsung
- 5) Guru menempelkan kertas kode siswa pada setiap meja siswa untuk memudahkan guru/observer melakukan pengamatan (Lampiran 15)
- 6) Membentuk siswa ke dalam 6 tim (sama dengan tim pada siklus 2). dalam satu tim memiliki kemampuan belajar yang berbeda (Lampiran 12)
- 7) Pada permainan siklus 3 ini penempatan siswa pada meja turnamen sesuai dengan poin yang didapat pada permainan siklus 2. Misalnya Dwiki Akbar pada siklus 2 mendapat poin terendah di meja turnamen 1 (Lampiran 25) maka pada siklus 3 dia akan turun ke meja turnamen 2.
- 8) Membuat daftar siswa dalam meja turnamen, dimana ada 8 turnamen dimana ada 3 atau 4 peserta dalam satu meja turnamen yang berasal dari tim yang berbeda dengan kemampuan yang sama (Lampiran 12)

- 9) Membuat lembar kegiatan siswa (Lampiran 22), lembar permainan dan lembar jawaban permainan (Lampiran 24), kartu bernomor dari 1 – 30 sesuai dengan jumlah soal pada lembar permainan (Lampiran 16). Soal pada lembar kegiatan dan lembar permainan sesuai dengan materi pelajaran pada setiap siklus

b. Tindakan (action)

- 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, absensi siswa dan pemberian motivasi, apersepsi
- 2) Guru menjelaskan materi pelajaran yang akan dibahas, tujuan pembelajaran dan metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu Model Pembelajaran Kooperatif tipe tim Game Turnamen
- 3) Guru membagi siswa ke dalam 6 tim (Lampiran 12)
- 4) Guru menyuruh siswa dengan timnya membaca dan berdiskusi tentang materi pembagian pecahan biasa dengan pecahan biasa, pembagian pecahan desimal dengan pecahan desimal, dan pembagian berbagai bentuk pecahan.
- 5) Guru menjelaskan tentang materi pembagian pecahan biasa dengan pecahan biasa, pembagian pecahan desimal dengan pecahan desimal, dan pembagian berbagai bentuk pecahan beserta contoh soal dan soal untuk menguji kemampuan siswa
- 6) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat materi pelajaran dan menanyakan materi yang belum mengerti

- 7) Guru membagikan lembar kegiatan kepada setiap tim, dan mengawasi siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka masing-masing
- 8) Guru bersama siswa membahas lembar kegiatan, dan memberikan penilaian pada setiap tim
- 9) Guru membagi siswa ke dalam 8 meja turnamen untuk melakukan turnamen tentang materi pembagian pecahan biasa dengan pecahan biasa, pembagian pecahan desimal dengan pecahan desimal, dan pembagian berbagai bentuk pecahan.
- 10) Guru menjelaskan kembali tentang aturan main dalam turnamen (Lampiran 19). Dan membagikan lembar permainan, lembar jawaban, dan sekotak kartu bernomor pada setiap meja turnamen
- 11) Guru mengawasi jalannya turnamen sampai waktu pembelajaran berakhir
- 12) Guru membagikan lembar skor game (Lampiran 18), tabel menghitung poin turnamen (Lampiran 17) setiap meja turnamen dan menyuruh siswa menghitung jumlah kartu bernomor yang mereka peroleh dalam turnamen kemudian menuliskannya dalam lembar skor game (Lampiran 26).
- 13) Guru menyuruh siswa duduk kembali dengan tim mereka masing, dan membagikan lembar rangkuman tim, tabel merekognisi tim berprestasi (Lampiran 18) pada setiap tim.
- 14) Guru menyuruh siswa menghitung total skor tim, rata-rata tim (Lampiran 27)

15) Guru memberikan piagam penghargaan kepada tim yang berprestasi
(lihat Lampiran 28)

16) Guru menyimpulkan materi pembelajaran, menjelaskan materi selanjutnya dan menutup pembelajaran dengan salam

c. Observasi (Observation)

1) Observasi dilakukan oleh 3 orang guru (Observer) yaitu (1) Risma Sri Wahyuni, S.Fil.I (2) Astri Dwi Anggraini, S.Pd. (3) Mawar Purnama, S.Pd

2) Observer pertama mengamati minat belajar matematika 10 orang siswa (SP1–SL10), kemudian mengisi lembar observasi minat (Lampiran 10)

3) Observer kedua mengamati minat belajar matematika 10 orang siswa (SL11–SP20), kemudian mengisi lembar observasi minat (Lampiran 10)

4) Observer ketiga mengamati minat belajar matematika 6 orang siswa (SP21–SL26) dan mengamati aktivitas guru dan siswa, kemudian mengisi lembar observasi minat dan lembar aktivitas guru dan siswa (Lampiran 10 dan Lampiran 7)

5) Observer melakukan penilaian terhadap minat belajar matematika siswa sesuai dengan skala penilaian pada setiap indikator minat pada lembar observasi minat belajar matematika

d. Refleksi (reflection)

Hasil penelitian yang didapat dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis. Hasil data yang telah dianalisis digunakan untuk acuan tindakan pada siklus berikutnya juga dapat dijadikan sebagai bahan refleksi diri bagi guru yang mengajar.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data di sesuaikan dengan jenis data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah , observasi, dokumentasi. Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru, aktivitas siswa dan data minat belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe tim game turnamen . Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data rencana pembelajaran, dan data profil sekolah.

Tekhnik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan observasi

a. Observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa

Peneliti/Guru membuat lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Dimana aktivitas yang diamati dibandingkan dengan rencana pelajaran yang telah dibuat.

b. Observasi minat belajar matematika

Observasi minat belajar matematika yang akan diteliti terdiri dari 10 indikator minat. Setiap indikator minat mempunyai skala penilaian 0 – 3, yaitu :

Indikator

1) Perlengkapan belajar matematika siswa lengkap, dengan kriteria :

- a. Siswa selalu membawa perlengkapan belajar matematika yang lengkap, bobotnya 3
 - b. Siswa kadang tidak membawa perlengkapan belajar matematika yang lengkap, bobotnya 2
 - c. Siswa jarang membawa perlengkapan belajar matematika yang lengkap, bobotnya 1
 - d. Siswa tidak pernah membawa perlengkapan belajar matematika yang lengkap, bobotnya 0
- 2) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru ketika proses pembelajaran berlangsung, dengan kriteria :
- a. Siswa selalu memperhatikan penjelasan dari guru, bobotnya 3
 - b. Siswa terkadang memperhatikan penjelasan dari guru, bobotnya 2
 - c. Siswa jarang memperhatikan penjelasan dari guru, bobotnya 1
 - d. Siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru, bobotnya 0
- 3) Siswa berkonsentrasi pada waktu belajar, dengan kriteria :
- a. Siswa selalu berkonsentrasi pada waktu belajar, bobotnya 3
 - b. Siswa kadang berkonsentrasi pada waktu belajar, bobotnya 2
 - c. Siswa jarang berkonsentrasi pada waktu belajar, bobotnya 1
 - d. Siswa tidak bisa berkonsentrasi selama pelajaran berlangsung, bobotnya 0
- 4) Siswa mencatat penjelasan guru yang penting, dengan kriteria :
- a. Siswa mencatat semua penjelasan guru yang penting, bobotnya 3

- b. Siswa hanya mencatat penjelasan guru yang paling penting,
bobotnya 2
 - c. Siswa mencatat penjelasan guru yang penting kalau disuruh,
bobotnya 1
 - d. Siswa tidak mencatat penjelasan guru yang penting, bobotnya 0
- 5) Siswa memberi tanggapan dari guru atau siswa lain, dengan kriteria :
- a. Siswa selalu memberi tanggapan bila guru atau siswa lain
bertanya tentang materi pelajaran, bobotnya 3
 - b. Siswa kadang memberi tanggapan bila guru atau siswa lain
bertanya tentang materi pelajaran, bobotnya 2
 - c. Siswa jarang memberi tanggapan bila guru atau siswa lain
bertanya tentang materi pelajaran, bobotnya 1
 - d. Siswa tidak memberi tanggapan bila guru atau siswa lain
bertanya tentang materi pelajaran, bobotnya 0
- 6) Siswa mengerjakan semua soal latihan dari guru, dengan kriteria :
- a. Siswa mengerjakan semua soal latihan (nomor 1–10) dari guru,
bobotnya 3
 - b. Siswa mengerjakan soal latihan (hanya nomor 1–7) dari guru,
bobotnya 2
 - c. Siswa mengerjakan semua soal latihan (hanya nomor 1–5) dari
guru, bobotnya 1
 - d. Siswa tidak mengerjakan semua soal latihan dari guru, bobotnya 0

- 7) Siswa menanyakan materi yang belum jelas, dengan kriteria :
- a. Siswa selalu menanyakan materi yang belum jelas, bobotnya 3
 - b. Siswa kadang menanyakan materi yang belum jelas, bobotnya 2
 - c. Siswa jarang menanyakan materi yang belum jelas, bobotnya 1
 - d. Siswa tidak ada menanyakan materi yang belum jelas, bobotnya 0
- 8) Siswa membaca buku matematika untuk dapat menyelesaikan latihan, dengan kriteria :
- a. Siswa selalu membaca buku matematika untuk dapat menyelesaikan latihan, bobotnya 3
 - b. Siswa kadang membaca buku matematika untuk dapat menyelesaikan latihan, bobotnya 2
 - c. Siswa membaca buku matematika bila disuruh guru, bobotnya 1
 - d. Siswa tidak membaca buku matematika, bobotnya 0
- 9) Siswa mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir dengan baik, dengan kriteria :
- a. Siswa mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir dengan baik, bobotnya 3
 - b. Siswa saat mengikuti pelajaran berbicara dengan teman, bobotnya 2
 - c. Siswa sering izin keluar saat pelajaran berlangsung, bobotnya 1
 - d. Siswa saat pelajaran berlangsung berbicara dengan teman dan sering izin keluar, bobotnya 0
- 10) Siswa menyukai metode mengajar yang digunakan guru, dengan kriteria :

- a. Siswa sangat menyukai metode mengajar yang digunakan guru, bobotnya 3
- b. Siswa menyukai metode mengajar yang digunakan guru, bobotnya 2
- c. Siswa menanggapi biasa saja metode mengajar yang digunakan guru, bobotnya 1
- d. Siswa tidak menyukai metode mengajar yang digunakan guru, bobotnya 0

E. Teknik Analisis Data

Data aktivitas guru dan data minat belajar matematika dianalisis dengan statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan data aktivitas guru dan data minat belajar matematika selama proses pembelajaran matematika.

Analisis data tentang aktivitas guru dan data minat belajar matematika selama proses pembelajaran matematika dilakukan dengan melihat hasil pada pengisian lembar pengamatan apakah sesuai antara perencanaan dengan pelaksanaan tindakan. Analisis data minat belajar matematika selama proses pembelajaran matematika dilakukan dengan mencari persentase peningkatan minat belajar matematika dengan rumus⁴³ sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan : F = frekuensi yang dicari persentasenya

N = jumlah frekuensi/banyaknya individu

P = angka persentase

⁴³ Anas Suddijono, *Statistik Pendidikan*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003, hlm. 40

Angka persentase minat belajar siswa yang diperoleh dapat diartikan sebagai berikut :

90 % - 100 % = Sangat Tinggi

76 % - 89 % = Tinggi

65 % - 75 % = Sedang

< 65 % = Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi *Setting* Sekolah

1. Sejarah berdirinya SD IT-Almadinah Tanjung Pinang

Yayasan Al Madinah Tanjungpinang berdiri pada tahun 2000. Pendiri yayasan ini berjumlah 12 orang yaitu H. Muhammad Sadar, Dr. H. Risman Bachri, Danoer Josoeff, Drs. Tafruddin Jarijis, Drs. Hajarullah Aswad, H. Sarkosih, Nazirwan, Azirwan, Sakban, MS, Mahidin, Said Idroes, dan H. Abdul Manan Asngari. Yayasan ini awalnya bergerak dibidang Taman Pendidikan Qur'an (TPQ). Menghadapi perkembangan kehidupan globalisasi yang banyak menimbulkan efek negatif yang dapat merugikan dan mengancam kehidupan generasi muda khususnya, maka pada tanggal 15 Mei 2003 didirikan Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al Madinah yang memberikan kontribusi positif pada anak didik. Sekolah Dasar Islam Terpadu ini merupakan salah satu sekolah dasar yang ada di Tanjungpinang yang kurikulumnya tidak hanya berada dalam dimensi kecerdasan (IQ) tetapi juga dimensi emosional dan spiritual (ESQ).

SD Islam Terpadu al-Madinah, didirikan pada tahun 2003 oleh Yayasan Al-Madinah Tanjungpinang berdasarkan surat persetujuan pendirian sekolah swasta oleh Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga nomor 421/PP1635 tertanggal 03 Mei 2003 yang dikepalai pada waktu itu Ibu Umi Salamah. SDIT Al-Madinah merupakan jenjang lanjutan untuk jenjang sebelumnya TKIT Al-Madinah sekaligus menjawab dan memenuhi semua kebutuhan masyarakat

tentang perlu adanya lembaga pendidikan islam yang turut membantu pemerintah mencerdaskan anak bangsa. SDIT Al-Madinah dalam operasionalnya secara penuh langsung dibawah koordinasi dan instruksi Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Pemerintah Kota Tanjungpinang, tetapi untuk muatan kurikulum keislaman serta hal-hal teknis pengajarannya dibawah koordinasi dan instruksi (dibimbing) Kementerian Agama Kota Tanjungpinang.

Memasuki 1 windu perjalanan SDIT Al-Madinah, satuan pendidikan ini telah dikendalikan oleh 3 Kepala Sekolah. Awal perjalanannya sekolah ini dipimpin oleh Bapak Nasrum MD, S.Pd selama 5 ½ tahun hingga Desember 2008 dan selanjutnya dibantu oleh Bapak Drs. Muqtafin Trenggono sebagai Wakil Kepala Sekolah. Pada akhir tahun 2008 (semester ganjil TP 2008/2009) Bapak Nasrum MD, S.Pd pindah berkhidmat memimpin di SD Islam Terpadu Darul Mukmin Karimun. Dengan pindahanya beliau ke Tj. Balai Karimun maka Amanah Kepala SDIT Al-Madinah diserahkan kepada Ibu Eva Rahmawati, S.Pt, yang sebelumnya menjabat sebagai Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan. Ibu Eva Rahmawati, S.Pt memimpin SDIT Al-Madinah selama 2 ½ tahun mulai Januari 2009 hingga Juli 2011. Kemudian Ibu Eva Rahmawati, S.Pt melanjutkan pendidikan Pasca Sarjana (S2) dengan Prodi Managemen Pendidikan di Universitas Negeri Riau, Pekanbaru yang membuat beliau mesti izin sementara dari satuan pendidikan SDIT Al-Madinah terhitung mulai tanggal 1 Agustus 2011.

Sejak ibu Eva izin untuk melanjutkan pendidikan pasca sarjana di Universitas Negeri Riau, Pekanbaru, tampuk kepemimpinan SDIT al-Madinah diamanahkan kepada Bapak Zulkarnain Simbolon, S.HI, yang sebelumnya

memegang Bidang Kesiswaan. Dibantu oleh ibu Anyes dibidang Kurikulum, bapak Rendra dibidang Kesiswaan dan ibu Aisyah di bidang Sarana dan Prasarana dan Bapak Sab'adi sebagai Kepala Tata Usaha.

2. Visi dan Misi SD IT-Almadinah Tanjung Pinang

a. Visi

Menjadi lembaga pendidikan yang mempersiapkan generasi khalifah yang sehat, cerdas, berkualitas, berakhlak sesuai dengan al-Qur'an dan Hadits

b. Misi

- 1) Memberikan pendidikan dasar berupa pengetahuan, kemampuan, keterampilan serta sikap yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai bekal ke jenjang yang lebih tinggi
- 2) Menyatukan kemampuan, keterampilan dan sikap Islami sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi fitrahnya menuju insan yang bertaqwa dan berdaya guna.
- 3) Membentuk insan yang memiliki kemandirian, keterampilan dan kewirausahaan.
- 4) Menanamkan berperilaku disiplin, tanggung jawab dan peduli sosial

c. Tujuan

- 1) Memberikan pelayanan pendidikan dasar berupa pengetahuan, keterampilan serta sikap yang dapat dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dengan pendekatan nilai-nilai keislaman.
- 2) Menyelenggarakan pendidikan al-Qur'an yang komprehensif.
- 3) Membudayakan sikap perilaku yang mencerminkan jati diri seorang muslim dalam segala aktivitas dengan bersemboyankan "adat bersendi syara', syara' bersedikan Kitaabullah".
- 4) Memberikan pelayanan pendidikan dasar yang memadukan antara fikir dan dzikir.

3. Keadaan Pendidik, Tenaga Pendidik dan Siswa SD IT-Almadinah Tanjung Pinang

a. Keadaan Pendidik / Guru dan Tenaga Pendidik

Guru SD IT-Almadinah Tanjung Pinang semuanya berjumlah 39 orang termasuk kepala sekolah. Guru berijazah S-1 26 orang (11 orang S-1 pendidikan, 15 orang S-1 non pendidikan), dan 3 orang berijazah diplpma III/II, 10 orang berijazah SLTA sederajat (sedang kuliah). Guru yang telah bersertifikat Guru 3 orang. Keadaan guru SD IT-Almadinah Tanjung Pinang dapat dilihat pada Tabel 1

Tenaga Kependidikan SD IT-Almadinah Tanjung Pinang terdiri dari : tenaga administrasi 2 orang, pustakawan 1 orang, penjaga/satpam 2 orang, petugas kebersihan dan janitor (pesuruh) 4 orang, supir 1 orang.

Tabel IV. 1
Data Personil Pendidik
SD IT-Almadinah Tanjung Pinang

No	Nama	TTL	Jabatan
1	Zulkarnain Simbolon, SHI	Kisaran, 30 Juli 1981	Kepsek
2	Anyes Pergiwati, S.pd	Jakarta, 12 Agustus 1966	Wakasek
3	Dwi Sarwitri, SH	Kijang, 16 Januari 1975	Guru MP
4	Amin Sitorus	Kuala Beringin, 2 Nov 1963	Guru MP
5	Tuti Sundari. S.Pd	Kp. Dalam 16 Maret 1975	Guru Kelas
6	Dandan Mardiana, S. IP	Bandung, 23 Maret 1978	Wakasek
7	Nadriani, Amd	Tanah datar, 6 September 1966	Guru Kelas
8	Heny Mayawati, S.Sos	Lampung, 30 Agustus 1972	Guru MP
9	Ira Wijianti, S.Pd	Kijang, 14 September 1983	Guru Kelas
10	Ponikem, S.Pdi	Ponorogo, 19 Februari 1982	Guru Kelas
11	Siti Aisyah, S.T.P	Cirebon, 4 September 1979	Wakasek
12	Mega Lela Suwari, S.Pdi	Tanjungpinang, 2 April 1984	Guru Kelas
13	Amah Salamah	Indramayu, 15 September 1985	Guru Kelas
14	Erniati, S.Pd.I	Pulau Rengas Pangean, 4 Juni 1986	Guru Kelas
15	Ramli Muasmara, S.Pd.I	Tambelan, 7 Januari 1987	Guru Kelas
16	Masrudin	Lombok Barat, 6 Juli 1980	Guru MP
17	Endang Listyaningsih, S.Pd.I	Jember, 11 Oktober 1987	Guru Kelas
18	Nurhidayah, S. Ag	Padang Lawas, 10 Agustus 1978	Guru MP
19	Mely Dian Pramesti, S.Ip	Surakarta, 14 Mei 1980	Guru Kelas
20	Wahyu Nuryati, S.KM	Brebes, 26 Juni 1982	Guru Kelas
21	Siti Murnisyah	Tanjungpinang, 06 September 1991	Guru MP
22	Muhammad Alif	Tanjungpinang, 01 Januari 1985	Guru MP
23	Arumaliana, S.Pd.I	Tanjung Bungsu, 13 Mei 1985	Guru Kelas
24	Abdul Sidik	Suka Bumi, 05 Mei 1988	Guru MP
25	Sab'adi	Tg.Pinang, 16 Januari 1981	TU
26	Safi'i	Tg. Pinang, 11 November 1983	TU
27	Amirul Akbar, S.Pd	Koba, Bangka, 26 Des 1986	Guru MP
28	Selamet	Tegal, 19 Feb 1979	Pegawai Sekolah
29	Harjanto	Tanjungpinang, 01 April 1983	Guru Kelas

30	Fatih Muftih	Banyuwangi, 07 Januari 1992	Guru MP
31	Yenni Amri, SE	BUKITTINGGI, 03 SEPTEMBER 1979	Guru MP
32	Risma Sri Wahyuni Saragih, S.Fil.I	Aceh, 22 September 1986	Pustakawan
33	Ika Damayanti, S.Pd	Tebingtinggi, 23 September 1983	Guru Kelas
34	Siti Aminah, S.Pd	Pulau Burung 13 Januari 1983	Guru Kelas
35	Astri Dewi Anggraini, S.Pd	Pekanbaru, 21 September 1985	Guru MP
36	II Rizki Saputra, S.Pd.I	Tanjungpinang, 27 Oktober 1987	Guru Kelas
37	Mawar Purnama, S.Pd	Tanjungpinang, 2 Agustus 1988	Guru MP
38	Mahardany	Padang, 20 November 1978	Guru Kelas
39	Sepdi Rizal. S.Pd	Kampung Ingu, 11 September 1986	Guru MP
40	Misnawaty, SE	Palembang, 07 Agustus 1980	Guru Kelas
41	Nurdin	Cianjur, 05 Mei 1989	Guru MP
42	Redianto	Kendal, 10 Agustus 1966	Keamanan Malam
43	Amri	Bangkinang, 01 Juli 1980	Kebersihan

Sumber : Tata Usaha SD IT-Almadinah Tanjung Pinang TP 2012/2013

b. Keadaan Siswa

Siswa SD IT-Almadinah Tanjung Pinang berjumlah 433 orang. Setiap tingkatan kelas terdiri dari 3 rombongan belajar (rombel). Dalam satu kelas jumlah siswa maksimal 26 orang. Keadaan siswa SD IT-Almadinah Tanjung Pinang dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel IV. 2
Data Personil Siswa
SD IT-Almadinah Tanjung Pinang

No	Kelas	Jumlah
1	I	75
2	II	73
3	III	81
4	IV	80
5	V	65
6	VI	58
	Jumlah	433

Sumber: Tata Usaha SD IT-Almadinah Tanjung Pinang TP 2011/2012

4. Sarana dan Prasarana SD IT Al-Madinah Tanjung Pinang

SD IT Al-Madinah Tanjung Pinang memiliki lahan seluas 4000 m² dengan luas bangunan gedung 2000 m². Keadaan sarana dan prasarana SD IT-Almadinah Tanjung Pinang dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel IV. 3
Daftar Sarana dan Prasarana
SD IT Al-Madinah Tanjung Pinang

No	Sarana dan Prasarana	Keterangan
1.	Ruang kepala sekolah	1
2	Ruang Majelis guru	1
3	Ruang kelas	18
4	Perpustakaan	1
5	Laboratorium IPA	1
6	Ruang komputer	1
7	Ruang Ibadah (Di kelas masing masing)	-
8	Ruang pusat sumber belajar	1
9	Ruang olah raga	1
10	Ruang tata usaha	1
11	UKS	1
12	Jamban	7
13	Gudang	1
14	Tempat bermain dan olah raga	1

Sumber: Tata Usaha SD IT-Almadinah Tanjung Pinang TP 2011/2012

5. Kurikulum SD IT Al-Madinah Tanjung Pinang

a. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

- 1) Kelompok Mata Pelajaran Agama dan akhlaq mulia
 - a) Pendidikan Agama Islam
- 2) Kelompok Mata Pelajaran Kewarganegaraan dan Kepribadian
 - a) Pendidikan Kewarganegaraan

- 3) Kelompok Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
 - a) Ilmu Pengetahuan Alam
 - b) Ilmu Pengetahuan Sosial
 - c) Matematika
 - d) Teknologi dan Informatika Komputer (TIK / IT)
- 4) Kelompok Mata Pelajaran Estetika
 - a) Bahasa Indonesia
 - b) Arab Melayu (Muatan lokal)
 - c) Bahasa Inggris (Muatan lokal)
 - d) Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) (Muatan lokal)
- 5) Kelompok Mata Pelajaran Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 - a) Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Olahraga)

b. Kurikulum Keislaman

- 1) Tilawah dan Tahsiinu Tilaawatil Qur'aan (Membaca Al-Qur'an)
- 2) Tahfiizhul Qur'an (Menghafal Al-Qur'an)
- 3) Bahasa Arab
- 4) Sirah Nabawiyah (Sejarah Kebudayaan Islam)
- 5) Mentoring Keislaman
- 6) Praktek Ibadah

c. Kegiatan Ekstra Kurikuler

- 1) Tahfiizhul Qru'an
- 2) Da'I Cilik
- 3) Mewarnai / Melukis

- 4) Apresiasi seni (Teather dan Nasyid)
- 5) Sastra
- 6) Kepanduan / Pramuka
- 7) Drumband
- 8) Beladiri (Silat dan Karate)
- 9) Olahraga (Badminton, tenis meja dan bola kaki)
- 10) English Club
- 11) Nahdhotul Lisan (Bahasa Arab)
- 12) Dokter Kecil
- 13) Teknologi dan Informatika Komputer (TIK)
- 14) Robotik (menyusul)

B. Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas tentang “Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim-Game-Turnamen (TGT) Pada siswa Kelas V SD IT Al-Madinah Kota Tanjung Pinang” menggunakan instrument penelitian berupa observasi. Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa dan minat belajar matematika siswa pada setiap siklus. Observer pada penelitian ini terdiri dari 3 orang yaitu 1) Risma Yenti, S.PI 2) Astri Dewi Anggraini,S.Pd , 3) Mawar Purnama, S.Pd. Penelitian tentang Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SD IT Al-Madinah Kota Tanjung Pinang akan dihentikan apabila pada siklus terakhir telah mencapai peningkatan indikator minat belajar matematika 80% dan peningkatan minat

belajar rata-rata siswa 75% dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Game Turnamen (TGT).

Penelitian dengan tindakan terdiri dari dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus

2. Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan :

- a. pertemuan pertama 1 jam pelajaran, dengan kegiatan pembelajaran penyampaian materi oleh guru.
- b. pertemuan kedua 2 jam pelajaran, dengan kegiatan pembelajaran siswa belajar dalam tim.
- c. pertemuan ketiga 2 jam pelajaran, dengan kegiatan pembelajaran turnamen belajar.

1. Hasil Penelitian Tanpa Tindakan

Pada penelitian tanpa tindakan, pembelajaran menggunakan metode Langsung dengan materi pokok “Perkalian pecahan biasa dengan pecahan biasa”. Penelitian ini terdiri dari satu kali pertemuan (2 jam pelajaran), dimana hasil penelitiannya adalah sebagai berikut :

a. Hasil Observasi Aktivitas guru dan siswa

Hasil pengolahan data Lembar observasi ini dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel IV. 4
HASIL OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN
AKTIVITAS GURU TANPA TINDAKAN

No	GURU Aktivitas yang diamati	Dilaksanakan	
		Ya	Tidak
1.	Guru mengucapkan salam	✓	
2.	Setelah siswa dalam keadaan duduk rapi dan tenang guru mengabsen siswa	✓	
3.	Apersepsi tentang perkalian bilangan asli	✓	
4.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓	
5.	Guru menjelaskan materi tentang perkalian pecahan biasa dengan pecahan biasa disertai contoh soal	✓	
6.	Guru memberi kesempatan siswa mencatat materi	✓	
7.	Guru memberikan satu soal untuk menguji pemahaman siswa	✓	
8.	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi pelajaran yang telah disampaikan	✓	
9.	Guru memberi soal latihan dan mengawasi siswa mengerjakan latihan	✓	
10.	Guru menyuruh siswa mengumpulkan soal latihan. dan menyimpulkan materi	✓	
11.	Guru memberikan PR Guru menjelaskan materi selanjutnya dan metode pembelajarannya	✓	
12.	Guru menutup pelajaran dengan salam	✓	

Tabel IV. 5
HASIL OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN
AKTIVITAS SISWA TANPA TINDAKAN

No	SISWA	Aktivitas yang diamati	Frekuensi	
			Ya	Tidak
1.		Siswa menjawab salam	26	-
2.		Siswa duduk rapi dan memperhatikan	15	11
3.		Siswa menanggapi dengan benar	15	11
4.		Siswa mendengar dan memperhatikan penjelasan	13	13
5.		Siswa mendengar dan memperhatikan penjelasan	16	10
6.		Siswa mencatat materi pelajaran	21	5
7.		Siswa mengerjakan soal secara individu dan	17	9
8.		Siswa mengajukan pertanyaan	8	18
9.		Siswa mengerjakan soal latihan secara individu	23	3
10.		Siswa mengumpulkan soal latihan	26	-
11.		Siswa mencatat PR	11	15
12.		Siswa menjawab salam	26	-

Pada Tabel 4 dan Tabel 5 dapat dilihat bahwa semua langkah-langkah pembelajaran yang dibuat dalam rencana pembelajaran dilaksanakan oleh guru/peneliti. Pada penelitian Tanpa Tindakan ini terlihat siswa kurang memperhatikan pelajaran dan sedikit sekali siswa yang mau bertanya.

b. Hasil Observasi Minat Belajar Matematika

Observasi minat belajar matematika terdiri dari 10 indikator minat dengan skala penilaian 0 – 3 untuk setiap indikator. Data observasi minat belajar matematika yang di peroleh pada penelitian Tanpa Tindakan (Lampiran 8) dilakukan pengolahan data dengan mencari persentase minat, baik persentase minat setiap siswa atau persentase indikator minat. Hasil pengolahan data observasi minat belajar matematika siswa dan indikator minat, lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini.

TABEL IV. 6
HASIL OBSERVASI PADA SETIAP INDIKATOR MINAT BELAJAR MATEMATIKA
DALAM PROSES PEMBELAJARAN RESPONDEN SISWA
TANPA TINDAKAN

No	Kode Siswa	Indikator Minat										F	P(%)	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	SP1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	23	76.7	Tinggi
2	SP2	3	3	2	3	2	3	2	1	2	2	23	76.7	Tinggi
3	SL3	2	1	1	2	2	3	2	1	2	2	18	60	Sedang
4	SP4	2	1	1	1	1	3	1	1	1	0	12	40	Rendah
5	SP5	3	1	2	2	3	3	2	2	2	2	22	73.3	Sedang
6	SP6	2	1	2	2	1	3	1	1	2	2	17	56.7	Rendah
7	SL7	3	3	3	3	1	1	1	2	3	2	22	73.3	Sedang
8	SP8	3	1	1	2	2	3	1	1	2	2	18	60	Rendah
9	SL9	3	2	3	3	3	3	1	2	2	2	24	80	Tinggi
10	SL10	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	27	90	Sangat Tinggi
11	SL11	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	21	70	Sedang
12	SP12	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	96.7	Sangat Tinggi
13	SP13	3	3	2	3	2	3	1	1	2	2	22	73.3	Sedang
14	SL14	2	1	1	1	2	3	2	1	1	2	16	53.3	Rendah
15	SL15	0	1	1	1	1	2	2	0	0	1	9	30	Rendah
16	SL16	2	1	1	1	1	2	1	0	0	0	9	30	Rendah
17	SL17	1	1	1	1	1	2	1	0	1	1	10	33.3	Rendah
18	SL18	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	27	90	Sangat Tinggi
19	SP19	3	2	3	3	2	3	2	1	2	2	23	76.7	Tinggi
20	SP20	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	14	46.7	Rendah
21	SP21	1	1	1	1	1	2	1	1	0	0	9	30	Rendah
22	SP22	2	2	2	2	1	3	2	1	2	1	18	60	Rendah
23	SL23	3	2	2	3	2	2	1	1	2	2	20	66.7	Sedang
24	SL24	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	24	80	Tinggi
25	SP25	2	3	3	3	2	3	1	1	2	3	23	76.7	Tinggi
26	SL26	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	12	40	Rendah
	F	61	49	50	53	48	69	42	31	45	44	492	1640	
	P (%)	78	63	64	68	62	88	54	40	58	56	63.	63.1	
Ketercapaian		Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak			

Untuk mencari persentase minat belajar matematika satu orang siswa, misalnya siswa dengan kode SP1. Pada Tabel 1 frekuensi minat (F) siswa SP1 adalah 23 sedangkan jumlah frekuensi minat (N) adalah 30 (3 x 10 indikator). Maka persentase minat (P) siswa SP1 adalah

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{23}{30} \times 100 \%$$

$$P = 76.7 \%$$

Angka persentase minat belajar siswa yang diperoleh dapat diartikan sebagai berikut :

90 % - 100 % = Sangat Tinggi

76 % - 89 % = Tinggi

65 % - 75 % = Sedang

< 65 % = Rendah

Dari hasil pengolahan data persentase minat belajar matematika siswa SP1 maka diperoleh persentase minat siswa tersebut sebesar 76.7 % dengan kategori minat Tinggi (angka persentase sudah diatas 76 %). Demikian juga untuk mencari persentase minat siswa yang lain. Sedangkan untuk mencari persentase indikator minat menggunakan rumus yang sama dengan mencari persentase minat belajar matematika siswa. Lihat Tabel 6, misalnya menghitung persentase indikator minat 1(Perlengkapan belajar matematika siswa lengkap). Pada Tabel 1dapat dilihat kalau frekuensi (F) indikator minat 1 adalah 61 sedangkan jumlah frekuensi (N) indikator minat 1 adalah 78 (3 x 26 siswa). Maka persentase (P) indikator minat 1 adalah :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{61}{78} \times 100 \%$$

$$P = 78 \%$$

Dari hasil pengolahan data persentase indikator minat 1 (Perlengkapan belajar matematika siswa lengkap), maka diperoleh persentase indikator minat 1 tersebut sebesar 78 % dengan kategori indikator minat belum atau tidak tercapai (angka persentase indikator masing dibawah 80%). Demikian juga untuk mencari persentase indikator minat yang lain.

Pada Tabel 6. persentase indikator minat yang 80% hanya satu indikator minat yaitu indikator 6 (Siswa mengerjakan semua soal latihan dari guru) sebesar 88 %. Bila dari 10 indikator minat hanya 1 indikator minat yang mencapai persentase minat 80% maka ketercapaian indikator minat adalah

$$\text{Ketercapaian} = \frac{1 \text{ indikator}}{10 \text{ indikator}} \times 100 \% = 10 \%$$

Berdasarkan Tabel 6. Minat belajar matematika siswa kita kelompokkan berdasarkan tingkatan minatnya, seperti tabel berikut ini :

Tabel IV. 7
Tingkat minat belajar matematika siswa

Tingkat Minat	Jumlah siswa	Persentase (%)
Sangat Tinggi	3	11.5
Tinggi	6	23.1
Sedang	6	23.1
Rendah	11	42.3

Dari hasil penelitian tindakan kelas tanpa tindakan dengan metode pembelajaran Langsung pada pokok bahasan perkalian pecahan biasa dapat disimpulkan bahwa :

- 1) hanya 10 % ketercapaian indikator minat atau siswa hanya berminat terhadap indikator 6 (Siswa mengerjakan semua soal latihan dari guru)
- 2) rata-rata minat belajar matematika siswa adalah 63.1% (rendah)
- 3) 42,3 % siswa memiliki minat yang rendah terhadap pembelajaran matematika

Hal ini terjadi karena proses pembelajaran matematika pada Kelas V SD IT Al-Madinah Kota Tanjung Pinang masih berpusat pada guru (teacher centris). Dimana guru memberikan ilmu pengetahuan sedangkan siswa menerima begitu saja tanpa ada usaha dari siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran kecuali yang diperintahkan guru. Untuk itu perlu dilakukan penerapan metode belajar yang baru sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar matematika. Maka pada pembelajaran berikutnya menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan pokok bahasan yang sama dengan Tanpa Tindakan yaitu perkalian pecahan.

2. Hasil Penelitian Siklus 1

a. Hasil Observasi Aktivitas guru dan siswa

TABEL IV. 8
HASIL OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN AKTIVITAS GURU
DENGAN PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TIM-GAME-TURNAMEN (TGT)
PADA SIKLUS 1

No	GURU Aktivitas yang diamati	Dilaksanakan	
		Ya	Tidak
1	Guru mengucapkan salam	✓	
2	Setelah siswa dalam keadaan duduk rapi dan tenang guru mengabsen siswa	✓	
3	Apersepsi tentang perkalian bilangan asli	✓	
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan metode TGT yang akan diterapkan dalam pembelajaran perkalian pecahan decimal dan perkalian berbagai bentuk pecahan	✓	
5	Guru membagi siswa ke dalam 6 tim	✓	
6	Guru menjelaskan materi tentang perkalian pecahan desimal dengan pecahan decimal dan perkalian berbagai bentuk pecahan disertai contoh soal	✓	
7	Guru memberi kesempatan siswa mencatat materi	✓	
8	Guru memberikan dua soal untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi pelajaran	✓	
9	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi pelajaran yang telah disampaikan	✓	
10	Guru memberi lembar kegiatan siswa untuk masing-masing tim dan mengawasi siswa mengerjakan lembar kegiatan	✓	
11	Guru memberikan lembar jawaban kegiatan siswa pada masing-masing tim	✓	
12	Guru menyuruh siswa mengerjakan PR tentang perkalian pecahan decimal dan perkalian berbagai bentuk pecahan	✓	
13	Guru menjelaskan akan diadakan turnamen belajar antar tim. Dan menjelaskan materi yang akan diuji dalam turnamen tersebut. Setiap anggota tim akan menjadi wakil pada setiap meja turnamen. Setiap anggota tim harus mengumpulkan poin terbanyak untuk timnya.	✓	
14	Guru membagi siswa ke dalam 8 meja turnamen. Dimana setiap meja turnamen terdiri dari anggota tim yang berbeda	✓	
15	Guru membagikan pada setiap meja turnamen : 1 kotak kartu bernomor, 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban	✓	
16	Guru memberkan aturan main dalam turnamen dan sanksi permainan	✓	
17	Guru memberikan aba-aba bahwa permainan telah dimulai	✓	

- 18 Guru memperhatikan dan mengawasi berjalannya turnamen ✓
- 19 Guru memberikan aba-aba kalau turnamen telah berakhir 15 menit sebelum berakhirnya waktu pembelajaran ✓
- 20 Guru membagikan 1 lembar skor game, 1 tabel menghitung poin turnamen untuk setiap meja turnamen ✓
- 21 Guru menyuruh siswa duduk dalam tim mereka masing-masing dan membagikan 1 lembar rangkuman tim untuk setiap tim ✓
- 22 Guru membagikan 1 lembar tabel merekognisi tim berprestasi untuk setiap tim ✓
- 23 Guru menyuruh siswa mengumpulkan kembali kotak kartu bernomor, lembar permainan, lembar jawaban, lembar skor game, tabel menghitung poin turnamen, lembar rangkum tim, lembar merekognisi tim berprestasi ✓
- 24 Guru membagikan piagam penghargaan pada tim berprestasi ✓
- 25 Guru menjelaskan materi pelajaran selanjutnya yaitu membagi pecahan dan metode pelajaran yang sama yaitu TGT ✓
- 26 Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam ✓

TABEL IV. 9
HASIL OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN AKTIVITAS SISWA
DENGAN PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TIM-GAME-TURNAMEN (TGT)
PADA SIKLUS 1

No	SISWA Aktivitas yang diamati	Frekuensi	
		Ya	Tidak
1	Siswa menjawab salam	26	-
2	Siswa duduk rapi dan memperhatikan	19	7
3	Siswa menanggapi dengan benar	12	14
4	Siswa mendengar dan memperhatikan penjelasan guru	26	-
5	Siswa duduk dengan anggota tim mereka	26	-
6	Siswa mendengar dan memperhatikan penjelasan guru	26	-
7	Siswa mencatat materi pelajaran	15	11
8	Siswa mengerjakan soal secara individu dan memberikan jawaban yang tepat	15	11
9	Siswa mengajukan pertanyaan	17	9
10	Siswa mengerjakan lembar kegiatan secara kelompok dengan tim mereka. Semua siswa harus bisa mengerjakan lembar kegiatan, siswa yang tidak bisa dibantu oleh teman tim mereka	20	6
11	Siswa bersama timnya mengoreksi lembar jawaban yang mereka buat bersama, dan menghitung berapa soal yang dapat mereka jawab dengan benar	19	7
12	Siswa mencatat PR	20	6
13	Siswa mendengar penjelasan guru dengan penuh perhatian, dan mengajukan pertanyaan tentang aturan	7	19

	main dalam turnamen		
14	Siswa duduk dalam meja turnamen (3-4 orang per meja turnamen)	26	-
15	Siswa pada setiap meja turnamen menerima masing-masing : 1 kotak kartu bernomor, 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban	26	-
16	Siswa mendengarkan penjelasan guru	25	1
17	Siswa pada setiap meja turnamen memulai turnamen dengan menunjuk pembaca pertama dan mengocok kotak yang berisi kartu bernomor, membaca soal sesuai nomor kartu yang diambil dan mengerjakan soal tersebut secara individu dalam meja turnamen	5	21
18	Siswa yang benar menjawab soal mendapat kartu bernomor, bila jawabannya salah harus mengembalikan kartu bernomor ke dalam kotak	4	22
19	Masing-masing siswa menghitung kartu bernomor yang mereka dapat	22	4
20	Siswa menuliskan jumlah kartu yang didapatnya pada lembar skor game dan menuliskan skor gamenya	21	6
21	Siswa duduk dengan anggota timnya dan menuliskan poin yang mereka dapat ke dalam lembar rangkuman tim	25	1
	Menghitung total skor tim, rata-rata tim		
22	Siswa melihat pada tabel merekognisi tim berprestasi apakah tim mereka termasuk tim berprestasi.	17	9
23	Siswa mengembalikan kotak kartu bernomor, lembar permainan, lembar jawaban, lembar skor game, table menghitung poin turnamen, lembar rangkum tim, lembar merekognisi tim berprestasi	26	-
24	Tim berprestasi menerima piagam penghargaan	15	11
25	Siswa mendengarkan penjelasan guru	21	5
26	Siswa menjawab salam	26	-

Pada Tabel 8 dapat dilihat bahwa semua langkah-langkah pembelajaran yang dibuat dalam rencana pembelajaran dilaksanakan oleh guru/peneliti. Siswa saat dikenalkan dengan metode TGT ini pada awalnya banyak yang tidak mengerti. Tetapi Guru selama proses pembelajaran selalu mendampingi siswa pada kegiatan belajar tim maupun turnamen untuk membantu menjelaskan ulang kepada siswa yang belum paham.

Pada siklus 1 ini pokok bahasan pembelajaran yaitu perkalian pecahan decimal dan perkalian berbagai bentuk pecahan. Saat guru menyampaikan materi pembelajaran terlihat sulit bagi siswa dibanding perkalian pecahan biasa. Tetapi

dengan adanya penjelasan dari guru bahwa pada pembahasan kali ini mereka akan belajar dalam tim untuk bersaing dengan tim lain dan tim yang terbaik akan mendapatkan piagam penghargaan, mereka terlihat lebih bersemangat dalam belajar.

b. Hasil Observasi Minat Belajar Matematika

Observasi minat belajar matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Game Turnamen terdiri dari 10 indikator minat dengan skala penilaian 0 – 3 untuk setiap indikator. Data observasi minat belajar matematika yang diperoleh pada penelitian siklus 2 (Lampiran 9) dilakukan pengolahan data dengan mencari persentase minat, baik persentase minat setiap siswa atau persentase indikator minat. Pengolahan data minat belajar matematika pada siklus 2 ini sama dengan pengolahan data minat belajar matematika pada penelitian Tanpa Tindakan. Hasil pengolahan data observasi minat belajar matematika siswa dan indikator minat, lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 10. berikut ini.

TABEL IV. 10
HASIL OBSERVASI PADA SETIAP INDIKATOR MINAT BELAJAR MATEMATIKA
DALAM PROSES PEMBELAJARAN RESPONDEN SISWA DENGAN PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TIME GAME TURNAMEN (TGT)
SIKLUS 1

No	Kode Siswa	Indikator Minat										F	P(%)	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	SP1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	23	76.7	Tinggi
2	SP2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	24	80	Tinggi
3	SL3	2	2	1	3	2	3	2	2	2	2	21	70	Sedang
4	SP4	2	2	1	2	2	3	2	1	2	2	19	63.3	Rendah
5	SP5	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	24	80	Tinggi
6	SP6	2	2	2	2	1	3	2	1	2	2	19	63.3	Rendah
7	SL7	3	3	3	3	2	1	2	2	3	3	25	83.3	Tinggi
8	SP8	2	3	1	2	3	3	2	2	2	3	23	76.7	Tinggi
9	SL9	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	26	86.7	Tinggi
10	SL10	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	28	93.3	Sangat Tinggi
11	SL11	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	25	83.3	Tinggi
12	SP12	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	96.7	Sangat Tinggi
13	SP13	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	23	76.7	Tinggi
14	SL14	3	2	1	3	2	3	2	2	2	2	22	73.3	Sedang
15	SL15	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19	63.3	Rendah
16	SL16	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	18	60	Rendah
17	SL17	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	18	60	Rendah
18	SL18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	100	Sangat Tinggi
19	SP19	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	24	80	Tinggi
20	SP20	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	21	70	Sedang
21	SP21	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	18	60	Rendah
22	SP22	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	21	70	Sedang
23	SL23	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	25	83.3	Tinggi
24	SL24	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	26	86.7	Tinggi
25	SP25	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	25	83.3	Tinggi
26	SL26	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	18	60	Rendah
	F	65	64	53	65	58	69	54	47	56	63	594	1980	
	P (%)	83	82	68	83	74	88	69	60	72	81	76.2	76.2	
Ketercapaian		Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya			

Pada Tabel 10 persentase indikator minat yang 80% ada 5 indikator minat yaitu

- a. Indikator 1 (Perlengkapan belajar matematika siswa lengkap) sebesar 83 %
- b. Indikator 2 (Siswa memperhatikan penjelasan dari guru ketika proses pembelajaran berlangsung) sebesar 82 %
- c. Indikator 4 (Siswa mencatat penjelasan guru yang penting) sebesar 83 %
- d. Indikator 6 (Siswa mengerjakan semua soal latihan dari guru) sebesar 88 %.
- e. Indikator 10 (Siswa menyukai metode mengajar yang digunakan guru) sebesar 81 %.

Bila dari 10 indikator minat ada 5 indikator minat yang mencapai persentase minat 80% maka ketercapaian indikator minat adalah

$$\text{Ketercapaian} = \frac{5 \text{ indikator}}{10 \text{ indikator}} \times 100 \% = 50 \%$$

Jadi pada siklus 2 ini peningkatan persentase indikator minat baru 50 % atau belum mencapai 80%. Sedangkan persentase rata-rata minat belajar matematika siswa adalah 76.2 % (Tinggi).

Berdasarkan Tabel 10 Minat belajar matematika siswa kita kelompokkan berdasarkan tingkatan minatnya, seperti tabel berikut ini

Tabel IV. 11
Tingkat minat belajar matematika siswa

Tingkat Minat	Jumlah siswa	Persentase (%)
Sangat Tinggi	3	11.5
Tinggi	12	46,2
Sedang	4	15,4
Rendah	7	26.9

c. Refleksi

Dari hasil penelitian tindakan kelas siklus 1 dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Game Turnamen (TGT) pada pokok bahasan perkalian pecahan dapat disimpulkan bahwa,

- a. adanya peningkatan ketercapaian indikator minat menjadi 50 %, atau siswa berminat terhadap 5 indikator minat sedangkan pada Penelitian Tanpa Tindakan hanya 10 % tetapi belum diatas 80 %
- b. rata-rata minat belajar matematika siswa adalah 76.2 % (tinggi), terjadi peningkatan rata-rata minat belajar matematika siswa dari 63.1 % pada penelitian Tanpa Tindakan
- c. 26,9 % siswa memiliki minat yang rendah terhadap pembelajaran matematika, terjadi peningkatan minat siswa terhadap pelajaran matematika, dimana pada siklus 1 banyak siswa yang memiliki minat yang rendah terhadap pelajaran matematika adalah 42.3 %

Adanya peningkatan minat belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dibanding dengan metode langsung pada penelitian Tanpa Tindakan. Hal ini terjadi karena model pembelajaran Kooperatif

Tipe TGT memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena adanya turnamen belajar yang mengharuskan mereka untuk dapat meningkatkan kemampuan diri demi memperoleh poin tertinggi pada meja turnamen yang pada akhirnya akan meningkatkan skor tim mereka. Model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT menonjolkan kerjasama yang baik agar tim mereka menjadi tim terbaik jadi tidak ada persaingan individu tetapi persaingan kelompok.

Karena peningkatan persentase semua indikator minat belum mencapai 80% pada siklus 2 ini maka penelitian dilanjutkan pada siklus 3

3. Hasil Penelitian Siklus 2

a. Hasil Observasi Aktivitas guru dan siswa

TABEL IV. 12
HASIL OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN AKTIVITAS GURU
DENGAN PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TIM-GAME-TURNAMEN (TGT)
PADA SIKLUS 2

No	GURU Aktivitas yang diamati	Dilaksanakan	
		Ya	Tidak
1	Guru mengucapkan salam	✓	
2	Setelah siswa dalam keadaan duduk rapi dan tenang guru mengabsen siswa	✓	
3	Apersepsi tentang pembagian bilangan asli	✓	
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan metode TGT yang akan diterapkan dalam pembelajaran perkalian pecahan decimal dan perkalian berbagai bentuk pecahan	✓	
5	Guru membagi siswa ke dalam 6 tim	✓	
6	Guru menjelaskan materi tentang pembagian pecahan biasa dengan pecahan biasa, pembagian pecahan desimal dengan pecahan decimal dan pembagian berbagai bentuk pecahan disertai contoh soal	✓	
7	Guru memberi kesempatan siswa mencatat materi	✓	
8	Guru memberikan tiga soal untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi pelajaran	✓	
9	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi pelajaran yang telah disampaikan	✓	
10	Guru memberi lembar kegiatan siswa untuk masing-masing tim dan mengawasi siswa mengerjakan lembar kegiatan	✓	
11	Guru memberikan lembar jawaban kegiatan siswa pada masing-masing tim	✓	
12	Guru menyuruh siswa mengerjakan PR tentang pembagian pecahan biasa, pembagian pecahan decimal dan pembagian berbagai bentuk pecahan	✓	
13	Guru menjelaskan akan diadakan turnamen belajar antar tim. Dan menjelaskan materi yang akan diuji dalam turnamen tersebut. Setiap anggota tim akan menjadi wakil pada setiap meja turnamen. Setiap anggota tim harus mengumpulkan poin terbanyak untuk timnya.	✓	
14	Guru membagi siswa ke dalam 8 meja turnamen. Dimana setiap meja turnamen terdiri dari anggota tim yang berbeda	✓	
15	Guru membagikan pada setiap meja turnamen : 1 kotak kartu bernomor, 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban	✓	
16	Guru memberikan aturan main dalam turnamen dan sanksi permainan	✓	
17	Guru memberikan aba-aba bahwa permainan telah dimulai	✓	
18	Guru memperhatikan dan mengawasi berjalannya turnamen	✓	
19	Guru memberikan aba-aba kalau turnamen telah berakhir 15 menit sebelum berakhirnya waktu pembelajaran	✓	
20	Guru membagikan 1 lembar skor game, 1 tabel menghitung poin turnamen untuk setiap meja turnamen	✓	
21	Guru menyuruh siswa duduk dalam tim mereka masing-masing dan membagikan 1 lembar rangkuman tim untuk setiap tim	✓	
22	Guru membagikan 1 lembar tabel merekognisi tim berprestasi untuk setiap tim	✓	
23	Guru menyuruh siswa mengumpulkan kembali kotak kartu bernomor, lembar permainan, lembar jawaban, lembar skor game, lembar rangkum tim, lembar merekognisi tim berprestasi	✓	
24	Guru membagikan piagam penghargaan pada tim berprestasi	✓	
25	Guru menjelaskan materi pelajaran selanjutnya yaitu membagi pecahan dan metode pelajaran yang sama yaitu TGT	✓	
26	Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam	✓	

TABEL IV. 13

**HASIL OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN AKTIVITAS SISWA
DENGAN PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TIM-GAME-TURNAMEN (TGT)
PADA SIKLUS 2**

No	SISWA Aktivitas yang diamati	Frekuensi Ya	Tidak
1	Siswa menjawab salam	26	-
2	Siswa duduk rapi dan memperhatikan	26	-
3	Siswa menanggapi dengan benar	20	6
4	Siswa mendengar dan memperhatikan penjelasan guru	26	-
5	Siswa duduk dengan anggota tim mereka	26	-
6	Siswa mendengar dan memperhatikan penjelasan guru	26	-
7	Siswa mencatat materi pelajaran	20	6
8	Siswa mengerjakan soal secara individu dan memberikan jawaban yang tepat	16	10
9	Siswa mengajukan pertanyaan	18	8
10	Siswa mengerjakan lembar kegiatan secara kelompok dengan tim mereka. Semua siswa harus bisa mengerjakan lembar kegiatan, siswa yang tidak bisa dibantu oleh teman tim mereka	23	3
11	Siswa bersama timnya mengoreksi lembar jawaban yang mereka buat bersama, dan menghitung berapa soal yang dapat mereka jawab dengan benar	23	3
12	Siswa mencatat PR	22	4
13	Siswa mendengar penjelasan guru dengan penuh perhatian, dan mengajukan pertanyaan tentang aturan main dalam turnamen	20	6
14	Siswa duduk dalam meja turnamen (3-4 orang per meja turnamen)	26	-
15	Siswa pada setiap meja turnamen menerima masing-masing : 1 kotak kartu bernomor, 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban	26	-
16	Siswa mendengarkan penjelasan guru	25	1
17	Siswa pada setiap meja turnamen memulai turnamen dengan menunjuk pembaca pertama dan mengocok kotak yang berisi kartu bernomor, membaca soal sesuai nomor kartu yang diambil dan mengerjakan soal tersebut secara individu dalam meja turnamen	18	8
18	Siswa yang benar menjawab soal mendapat kartu bernomor, bila jawabannya salah harus mengembalikan kartu bernomor ke dalam kotak	20	6
19	Masing-masing siswa menghitung kartu bernomor yang mereka dapat	23	3
20	Siswa menuliskan jumlah kartu yang didapatnya pada lembar skor game dan menuliskan skor gamenya	23	3
21	Siswa duduk dengan anggota timnya dan menuliskan poin yang mereka dapat ke dalam lembar rangkuman tim	26	-
22	Menghitung total skor tim, rata-rata tim		
22	Siswa melihat pada tabel merekognisi tim berprestasi apakah tim mereka termasuk tim berprestasi.	19	7
23	Siswa mengembalikan kotak kartu bernomor, lembar permainan, lembar jawaban, lembar skor game, lembar rangkum tim, lembar merekognisi tim berprestasi	26	-
24	Tim berprestasi menerima piagam penghargaan	15	11
25	Siswa mendengarkan penjelasan guru	23	3
26	Siswa menjawab salam	26	-

Pada Tabel 12. dapat dilihat bahwa semua langkah-langkah pembelajaran yang dibuat dalam rencana pembelajaran dilaksanakan oleh guru/peneliti. Selama proses pembelajaran pada siklus 2 ini terlihat peningkatan minat siswa terhadap

pembelajaran, walaupun pokok bahasan pada siklus 2 ini lebih rumit lagi yaitu pembagian pecahan.

b. Hasil Observasi Minat Belajar Matematika

TABEL IV. 14
HASIL OBSERVASI PADA SETIAP INDIKATOR MINAT BELAJAR MATEMATIKA
DALAM PROSES PEMBELAJARAN RESPONDEN SISWA DENGAN PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TIME GAME TURNAMEN (TGT)
SIKLUS 2

No	Kode Siswa	Indikator Minat										F	P(%)	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	SP1	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	25	83.3	Tinggi
2	SP2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	25	83.3	Tinggi
3	SL3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	24	80	Tinggi
4	SP4	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	21	70	Sedang
5	SP5	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	27	90	Sangat Tinggi
6	SP6	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	21	70	Sedang
7	SL7	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3	26	86.7	Tinggi
8	SP8	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	24	80	Tinggi
9	SL9	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	28	93.3	Sangat Tinggi
10	SL10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	100	Sangat Tinggi
11	SL11	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	27	90	Sangat Tinggi
12	SP12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	100	Sangat Tinggi
13	SP13	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	24	80	Tinggi
14	SL14	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	25	83.3	Tinggi
15	SL15	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	23	76.7	Tinggi
16	SL16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21	70	Sedang
17	SL17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	66.7	Sedang
18	SL18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	100	Sangat Tinggi
19	SP19	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	25	83.3	Tinggi
20	SP20	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	22	73.3	Sedang
21	SP21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21	70	Sedang
22	SP22	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	23	76.7	Tinggi
23	SL23	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	27	90	Sangat Tinggi
24	SL24	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29	96.7	Sangat Tinggi
25	SP25	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	26	86.7	Tinggi

26	SL26	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	22	73.3	Sedang
	F	66	64	63	66	60	69	61	63	63	71	646	2153	
	P (%)	85	82	81	85	77	88	78	81	81	91	82.8	82.8	
Ketercapaian		Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya			

Pada Tabel 14 persentase indikator minat yang 80% ada 8 indikator minat yaitu

- a. Indikator 1 (Perlengkapan belajar matematika siswa lengkap) sebesar 85 %
- b. Indikator 2 (Siswa memperhatikan penjelasan dari guru ketika proses pembelajaran berlangsung) sebesar 82 %
- c. Indikator 3 (Siswa berkonsentrasi pada waktu belajar) sebesar 81 %
- d. Indikator 4 (Siswa mencatat penjelasan guru yang penting) sebesar 85 %
- e. Indikator 6 (Siswa mengerjakan semua soal latihan dari guru) sebesar 88 %.
- f. Indikator 8 (Siswa membaca buku matematika untuk dapat menyelesaikan latihan) sebesar 81 %.
- g. Indikator 9 (Siswa mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir dengan baik) sebesar 81 %.
- h. Indikator 10 (Siswa menyukai metode mengajar yang digunakan guru) sebesar 91 %.

Bila dari 10 indikator minat ada 8 indikator minat yang mencapai persentase minat 80% maka ketercapaian indikator minat adalah

$$\text{Ketercapaian} = \frac{8 \text{ indikator}}{10 \text{ indikator}} \times 100 \% = 80 \%$$

Jadi pada siklus 2 ini peningkatan persentase indikator minat sudah mencapai 80 % . Sedangkan persentase rata-rata minat belajar matematika siswa adalah 82.8 %

Berdasarkan Tabel 14. Minat belajar matematika siswa kita kelompokkan berdasarkan tingkatan minatnya, seperti tabel berikut ini

Tabel IV. 15
Tingkat minat belajar matematika siswa

Tingkat Minat	Jumlah siswa	Persentase (%)
Sangat Tinggi	8	30.8
Tinggi	11	42.3
Sedang	7	26.9
Rendah	-	-

c. Refleksi

Dari hasil penelitian tindakan kelas siklus 3 dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Game Turnamen (TGT) pada pokok bahasan pembagian pecahan dapat disimpulkan bahwa

- a. adanya peningkatan ketercapaian indikator minat menjadi 80 %, atau siswa berminat terhadap 8 indikator minat sedangkan pada siklus 1 hanya 50 %
- b. rata-rata minat belajar matematika siswa adalah 82.8 % (tinggi), terjadi peningkatan rata-rata minat belajar matematika siswa dari 76.2 % pada siklus 1
- c. Tidak ada lagi siswa memiliki minat yang rendah terhadap pembelajaran matematika. Dengan kata lain terjadi peningkatan minat siswa terhadap pelajaran matematika, dibanding pada siklus 1 banyak

siswa yang memiliki minat yang rendah terhadap pelajaran matematika sebanyak 26.9 %

Berdasarkan hasil penelitian siklus 2 ini maka persentase minat belajar matematika siswa telah mencapai 75%. Dan persentase indikator minat belajar matematika siswa telah mencapai 80%, maka pelaksanaan siklus pada penelitian tindakan kelas ini dihentikan. Karena Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Game Turnamen (TGT) ternyata dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SD IT Al-Madinah Tanjung Pinang pada materi perkalian dan pembagian pecahan.

C. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas tentang “Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Game Turnamen (TGT) Pada Siswa Kelas V SD IT Al-Madinah Tanjung Pinang” dilaksanakan dalam 2 siklus. Hasil penelitian ini secara keseluruhan dapat dilihat pada Tabel 16, Tabel 17 dan Tabel 18 berikut ini.

Tabel IV. 16
Perkembangan Minat Siswa Pada Proses Pembelajaran Tindakan
dan Sesudah Tindakan

No	Kode Siswa	Persentase Minat Belajar Matematika					
		Tanpa Tindakan		Dengan Tindakan			
		%	Ket	Siklus 1		Siklus 2	
				%	Ket	%	Ket
1	SP1	76.7	Tinggi	76.7	Tinggi	83.3	Tinggi
2	SP2	76.7	Tinggi	80	Tinggi	83.3	Tinggi
3	SL3	60	Sedang	70	Sedang	80	Tinggi
4	SP4	40	Rendah	63.3	Rendah	70	Sedang
5	SP5	73.3	Sedang	80	Tinggi	90	Sangat Tinggi
6	SP6	56.7	Rendah	63.3	Rendah	70	Sedang
7	SL7	73.3	Sedang	83.3	Tinggi	86.7	Tinggi
8	SP8	60	Rendah	76.7	Tinggi	80	Tinggi
9	SL9	80	Tinggi	86.7	Tinggi	93.3	Sangat Tinggi
10	SL10	90	Sangat Tinggi	93.3	Sangat Tinggi	100	Sangat Tinggi
11	SL11	70	Sedang	83.3	Tinggi	90	Sangat Tinggi
12	SP12	96.7	Sangat Tinggi	96.7	Sangat Tinggi	100	Sangat Tinggi
13	SP13	73.3	Sedang	76.7	Tinggi	80	Tinggi
14	SL14	53.3	Rendah	73.3	Sedang	83.3	Tinggi
15	SL15	30	Rendah	63.3	Rendah	76.7	Tinggi
16	SL16	30	Rendah	60	Rendah	70	Sedang
17	SL17	33.3	Rendah	60	Rendah	66.7	Sedang
18	SL18	90	Sangat Tinggi	100	Sangat Tinggi	100	Sangat Tinggi
19	SP19	76.7	Tinggi	80	Tinggi	83.3	Tinggi
20	SP20	46.7	Rendah	70	Sedang	73.3	Sedang
21	SP21	30	Rendah	60	Rendah	70	Sedang
22	SP22	60	Rendah	70	Sedang	76.7	Tinggi
23	SL23	66.7	Sedang	83.3	Tinggi	90	Sangat Tinggi
24	SL24	80	Tinggi	86.7	Tinggi	96.7	Sangat Tinggi
25	SP25	76.7	Tinggi	83.3	Tinggi	86.7	Tinggi
26	SL26	40	Rendah	60	Rendah	73.3	Sedang
	Rata-rata	63.1	Rendah	76.2	Tinggi	82.8	Tinggi

Tabel IV. 17
Tingkat minat belajar matematika siswa

No	Tingkat Minat	Persentase Minat Belajar Matematika					
		Tanpa Tindakan		Dengan Tindakan			
		Jumlah siswa	%	Siklus 1		Siklus 2	
				Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
1	Sangat Tinggi	3	11.5	3	11.5	8	30.
2	Tinggi	6	23.1	12	46,2	11	42.
3	Sedang	6	23.1	4	15,4	7	26.
4	Rendah	11	42.3	7	26.9	-	-

Pada Tabel 16 dan Tabel 17. dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan minat belajar matematika siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Game Turnamen (TGT) :

- a. Tanpa Tindakan, guru menggunakan Metode pembelajaran langsung, rata-rata minat belajar matematika siswa sebesar 63.1 % (rendah). Atau 42,3 % (11 orang dari 26 siswa) memiliki minat yang rendah terhadap pelajaran matematika
- b. Siklus 1, guru merubah metode mengajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Game Turnamen (TGT). Rata-rata minat belajar matematika siswa naik menjadi 76,2 % (tinggi). Hanya

26.9 % (7 orang dari 26 siswa) yang memiliki minat yang rendah terhadap pelajaran matematika

- c. Siklus 2 masih dengan menggunakan metode mengajar Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Game Turnamen (TGT) ,rata-rata minat belajar matematika siswa naik lagi menjadi 82,8 % (tinggi). Dimana tidak ada lagi siswa yang memiliki minat yang rendah terhadap pelajaran matematika

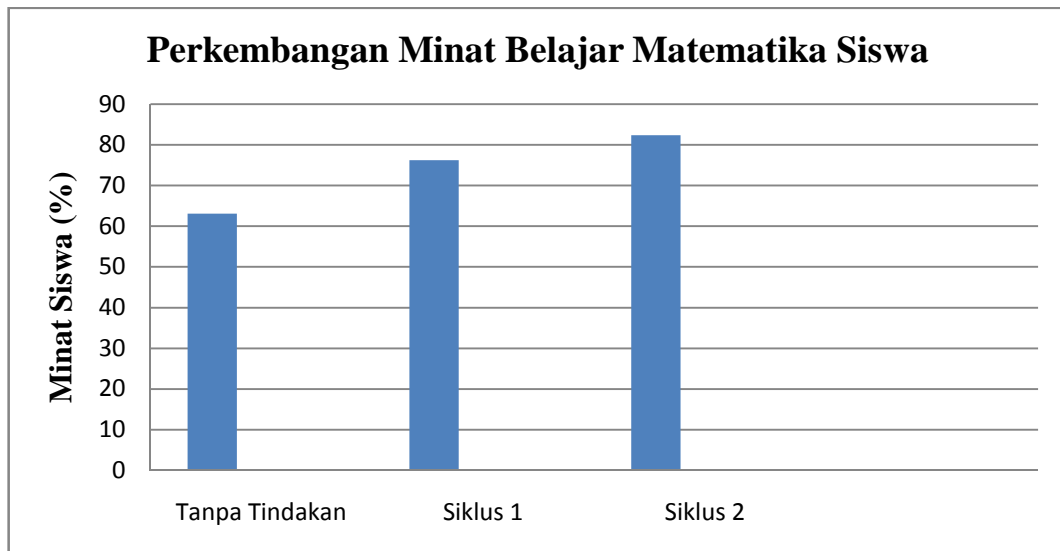
Demikian juga dengan indikator minat belajar matematika terjadi peningkatan.

- a. Tanpa Tindakan, hanya satu indikator minat yang 80% (ketercapaian 10 %) yaitu indikator 6.
- b. Siklus 1, naik menjadi 5 indikator minat yang 80% (ketercapaian 50 %) yaitu indikator 1,2,4, 6 dan 10.
- c. Siklus 2, naik lagi menjadi 8 indikator minat yang 80% (ketercapaian 80 %) yaitu indikator 1,2,3,4,6,7,8,9, dan 10. Secara keseluruhan peningkatan indikator minat belajar matematika dapat dilihat pada Tabel 18

Tabel IV. 18
Perkembangan Minat Siswa Pada Proses Pembelajaran Tanpa Tindakan
dan Sesudah Tindakan

No	Indikator Minat Siswa	Persentase Minat Belajar Matematika					
		Tanpa Tindakan		Dengan Tindakan			
		%	Ket	Siklus 1		Siklus 2	
				%	Ket	%	Ket
1	Perlengkapan belajar matematika siswa lengkap	78	Tinggi	83	Tinggi	85	Tinggi
2	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru ketika proses pembelajaran	63	Rendah	82	Tinggi	82	Tinggi
3	Siswa berkonsentrasi pada waktu belajar	64	Rendah	68	Sedang	81	Tinggi
4	Siswa mencatat penjelasan guru yang penting	68	Sedang	83	Tinggi	85	Tinggi
5	Siswa memberi tanggapan dari guru atau siswa lain	62	Rendah	74	Sedang	77	Tinggi
6	Siswa mengerjakan semua soal latihan dari guru	88	Tinggi	88	Tinggi	88	Tinggi
7	Siswa menanyakan materi yang belum jelas	54	Rendah	69	Sedang	78	Tinggi
8	Siswa membaca buku matematika untuk dapat menyelesaikan latihan	40	Rendah	60	Rendah	81	Tinggi
9	Siswa mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir dengan baik	58	Rendah	72	Sedang	81	Tinggi
10	Siswa menyukai metode mengajar yang digunakan guru	56	Rendah	81	Tinggi	91	Sangat Tinggi
	Rata-rata	63.1	Rendah	76.2	Sedang	82.4	Tinggi
	Ketercapaian	10		50		80	

Perkembangan minat siswa pada proses pembelajaran Tanpa Tindakan dan sesudah tindakan dapat dilihat lebih jelas pada diagram batang berikut ini.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas tentang “Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim-Game-Turnamen (TGT) Pada siswa Kelas V SD IT Al-Madinah Kota Tanjung Pinang” telah dilaksanakan. Dimana hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan minat belajar matematika siswa dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim-Game-Turnamen (TGT). Pada penelitian pra tindakan Persentase minat belajar siswa pada penelitian Tanpa Tindakan sebesar 63,1%, siklus 1 sebesar 76,2 % dan siklus 2 sebesar 82,4 %

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim-Game-Turnamen (TGT) dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa tetapi selama penelitian terdapat beberapa kendala sehubungan dengan model pembelajaran ini, diantaranya adalah :

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim-Game-Turnamen (TGT) memerlukan banyak persiapan dari guru seperti pembentukan tim heterogen, menempatkan siswa yang memiliki kemampuan homogen dalam meja turnamen, persiapan kegiatan siswa, persiapan turnamen, merekognisi tim berprestasi

2. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim-Game-Turnamen (TGT) memerlukan banyak waktu untuk pelaksanaanya seperti ; presentasi oleh guru, belajar dalam tim, turnamen, dan rekognisi tim.

B. Saran

Sehubungan dengan kendala yang peneliti temui dalam Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim-Game-Turnamen (TGT), disarankan untuk ;

1. Guru yang akan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim-Game-Turnamen (TGT) pada proses pembelajaran agar mempersiapkan dengan matang segala sesuatu yang diperlukan untuk pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim-Game-Turnamen (TGT)
2. Karena dalam Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim-Game-Turnamen (TGT) memerlukan banyak waktu pembelajaran maka Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim-Game-Turnamen (TGT) juga cocok diterapkan setelah selesai pembelajaran satu Kompetensi Dasar dengan tujuan untuk mengulang pembelajaran.
3. Dalam proses pembelajaran, pemberian reward (penghargaan) walaupun hanya berupa kata-kata pujian dapat meningkatkan minat belajar siswa. Untuk itu guru diharapkan untuk selalu memberikan penghargaan kepada siswa yang memang berhak mendapatkannya.